MEGAOCIO

Año III
N.º 26
Mayo 1991
P.V.P.:
400 ptas.

AMSTRAD CPC / AMIGA / ATARI ST / PC / SPECTRUM / CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 ptas. Incluido transporte.

AWESOME

Banco de pruebas
ADLIB y SOUNDBLASTER

Trucos, Pokes, y Cargadores



LA GUIA DEL JUGADOR

* POWERMONGER
* AWESOME



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 26

Editorial

Después de la tormenta llega la calma, o al menos eso es lo que creen algunos. Pasó la European Computer Trade Show, se presentaron las más suculentas e interesantes novedades, se concedieron los premios a los mejores juegos del año en sus respectivas categorías y cientos de empresas hicieron el negocio del año. Aún así, los hay que opinamos que lo duro comienza junto a la calma, con la preparación de los nuevos títulos que aparecerán en los presentes meses y últimos del año.

Ahora les toca a los programadores preparar y esforzarse en superar los fabulosos videojuegos que este año han sido nominados por la prensa especializada. Tarea nada fácil si tenemos en cuenta la altura del listón que han dejado los últimos lanzamientos. A nosotros nos toca lo más liviano: jugar, disfrutar y calificarlos como se merecen, dejando en nuestro recuerdo los más sorprendentes y los que más tiempo nos han mantenido al pie del cañón.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y David Burgos. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Javier Martín, Alexis Canales, Mariano Benito y Sergio Ríos Aguilar. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero y Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro y Olga Pérez. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A Dirección, Publicidad y Administración: C/ García de Paredes 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37

INFORME

The European Computer Trade Show





Durante los días 14, 15 y 16 del pasado mes de Abril, tuvo lugar en Londres, en el Bussiness Design Centre, la feria más importante de Europa dedicada al mundo de los videojuegos. Allí estuvieron presentes las empresas más destacadas del sector presentando sus nuevos productos y formalizando negociaciones y distribuciones para cada uno de los países Europeos.

Además, durante estos días tuvo lugar la entrega de premios a los juegos más representativos del año, votados por revistas de cada país, entre las cuales estaba Megaocio como sponsor español.

A continuación detallamos algunas de las noticias y de los lanzamientos más atractivos que allí tuvieron lugar.

REALIDAD VIRTUAL

Division ofreció al público una interesante toma de contacto con la realidad virtual. Equipados con unas gafas y guantes especiales, los asistentes a la feria tuvimos la ocasión de introducirnos en una habitación imaginaria, un espacio virtual creado por ordenador lleno de muebles y objetos que no existían, pero que los asombrados espectadores pudieron ver, tocar y manejar como si de cuerpos reales se tratase gracias a los sensores de los guantes que simulan tacto y a las imágenes que las gafas permiten ver.



Todo un apasionante mundo el de la realidad virtual, entre cuyas muchas posibilidades de aplicación se encuentra, por qué no, la creación de videojuegos. Imaginaros un juego de rol en el que podemos ir recogiendo objetos y mezclarnos con elfos y dragones con toda naturalidad, o un simulador de tenis en el que podemos enfrentarnos con ases de este deporte corriendo por nuestra propia habitación. Fascinante ¿no?.



Titus, ¿Tienes miedo a las arañas?

Titus ha llegado a un acuerdo con Disney para comercializar un juego basado en la película Arachnophobia. Esta versión saldrá pronto para Amiga, PC, Atari ST, Commodore 64 y Amstrad CPC.

Además Titus tiene en proyecto lanzar en un futuro próximo tres títulos más: Prehistoric, simpática historia de un troglodita hambriento que visitará nuestro PC, Amiga y Atari ST; The Blues Brothers, divertido juego para PC, Amiga, ST y Commodore 64 basado en el grupo homónimo de música soul; y Crazy Cars III, la emocionante continuación de este famoso juego de carreras de coches que podremos disfrutar en C64, Amiga, ST y PC.



SIERRA, POR FIN, EN ESPAÑA

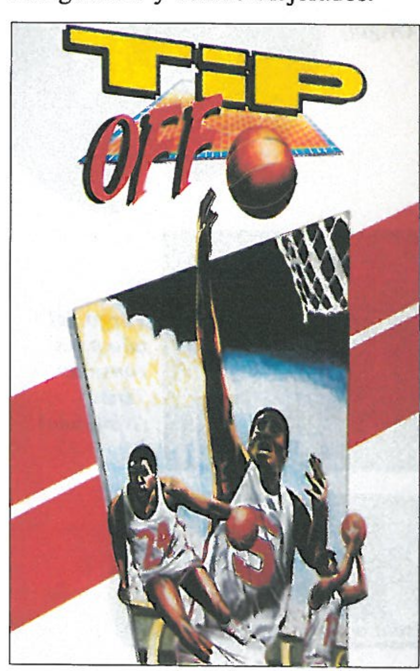


La conocida empresa americana Sierra On-Line, creadora de excelentes juegos desde hace años, verá por fin distribuidos sus productos en España. Así, Space Quest IV, Leisure Suit Larry o King Quest V, juegos de los que ya tuvisteis referencias en anteriores números de Megaocio, verán la luz en nuestro país a lo largo de este año, completamente traducidos al español. Valía la pena esperar tanto tiempo con tal de disfrutar las andanzas de Larry, uno de los juegos más famosos de la historia del software, con gráficos y sonido mejorados.

TIP OFF

Anco, creadora del mejor simulador futbolístico de todos los tiempos, vuelve a la carga con Tip Off.

El juego simula un partido de baloncesto con una vista de la cancha muy parecida a la de Kick Off. El equipo de programación encargado de realizar Tip Off no es el mismo que diseñó en su día Kick Off, pero la garantía de Anco es más que suficiente para hacernos concebir la esperanza de un nuevo número uno. Esperamos ansiosos más noticias sobre este tema y os mantendremos



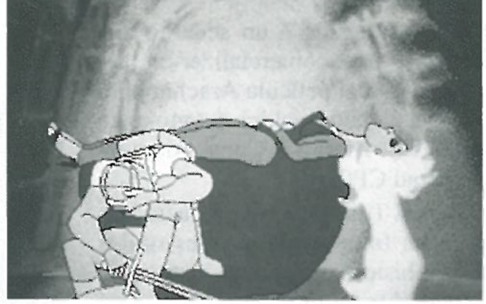
AEROSKATE, UN JOYSTICK MUY ORIGINAL

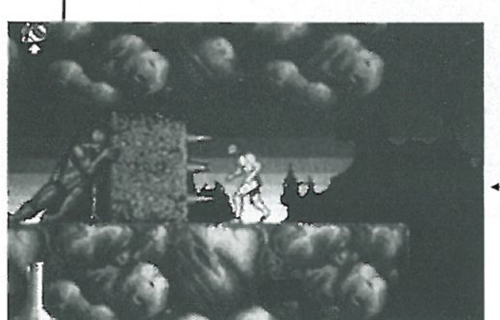
Otra de las novedades que se presentaron en la feria fue un nuevo joystick diseñado por Cheetah con forma de monopatín: Aeroskate. Este innovador producto, compatible con Nintendo, Sega, Atari, Commodore y PC, se controla con el balanceo del cuerpo subido en la propia tabla, y se venderá en dos módulos por separado, conteniendo el monopatín o sin él. En este caso, el usuario podrá utilizar el suyo propio.
La empresa gala Titus, colaboradora habitual de Cheetah, proyecta sacar una amplia gama de juegos que funcionen con este joystick del que, por el momento, desconocemos su comercialización en nuestro país.



LOS GANADORES

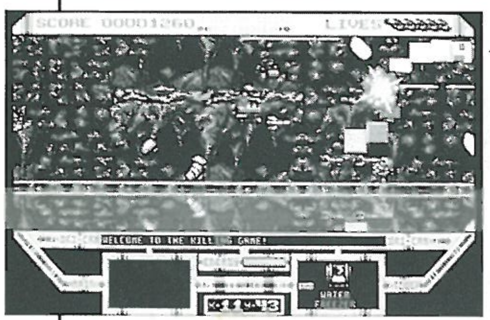
Mejor animación: Dragon's Lair II: Time Warp (Ready Soft)



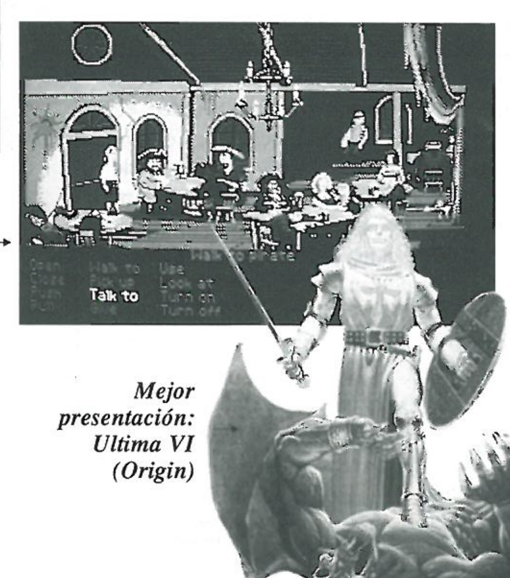


Mejores gráficos: Shadow Of the Beast II (Psygnosis)
Mejor sonido: Shadow of the Beast II (Psygnosis)

Mejor simulación: F-19 Stealth Fighter (Microprose)



Mejor juego de acción: The Killing Game Show (Psygnosis)

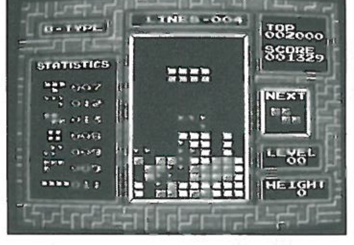


Mejor aventura/juego de role: The Secret Of Monkey Island (Lucasfilm)

Mejor presentación: Ultima VI (Origin)



Mejor juego de inteligencia: Klax (Domark)



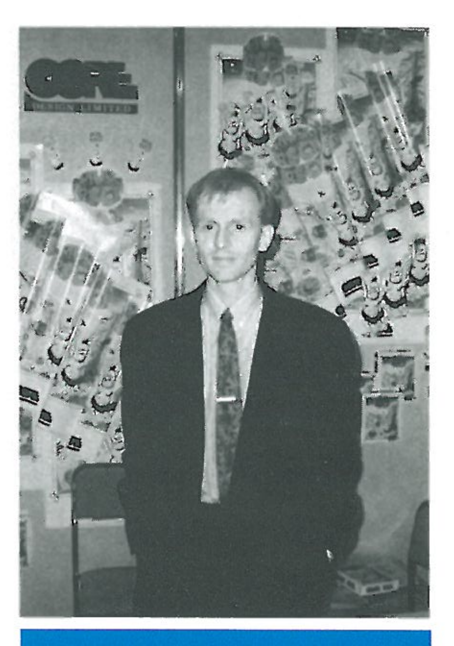
Juego del año para consola: Tetris (Nintendo)



Juego más original: Lemmings (Psygnosis)
Juego del año para ordenador: Lemmings (Psygnosis



Consola del año: Atari Lynx



Nuevos Lanzamientos de CORE DESIGN

En la feria tuvimos ocasión de charlar con Richard Barclay de Core Design, empresa creadora de títulos tan populares como Rick Dangerous, Chuck Rock o Corporation.

MEGAOCIO: ¿Cuáles serán vuestros próximos lanzamientos?.

Richard Barclay: Warzone, un arcade de disparos tipo Ikari Warriors; Frenetic, el clásico matamarcianos; Retro, ambientado en un trepidante deporte futurista y AH-73M Thunderhawk, un simulador de combate con gráficos vectoriales sólidos.

M: ¿Estáis interesados en el mercado de las consolas?.

R.B.: De momento sólo en la Sega Megradive. Corporation y Chuck Rock estarán pronto disponibles.

M: ¿Pensáis realizar algún programa en CDTV?.

R.B.: Sí, a finales de año.

M: ¿Cuántos miembros componen el grupo de Core?.

R.B.: Somos en total cincuenta personas.

M: ¿Os interesa el mercado de ocho bits?.

R.B.: No. En España es todavía un mercado importante, pero aquí en Inglaterra va decayendo.

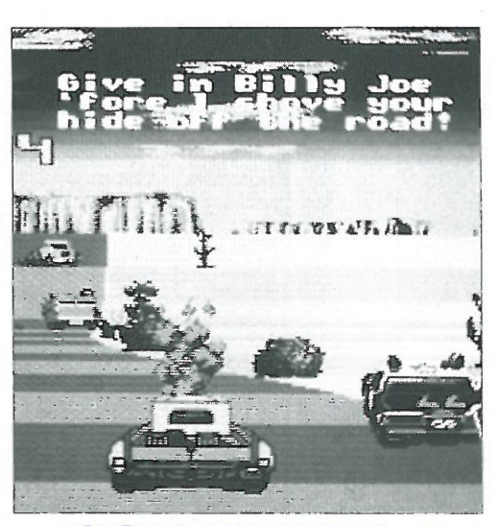
M: ¿Cómo trabajáis los gráficos y dónde programáis?.

R.B.: Hacemos los gráficos con Deluxe Paint III y programamos directamente en 68000.

M: Por último ¿Qué opinión os merece el mercado español?.

R.B.: Hay mucha piratería.

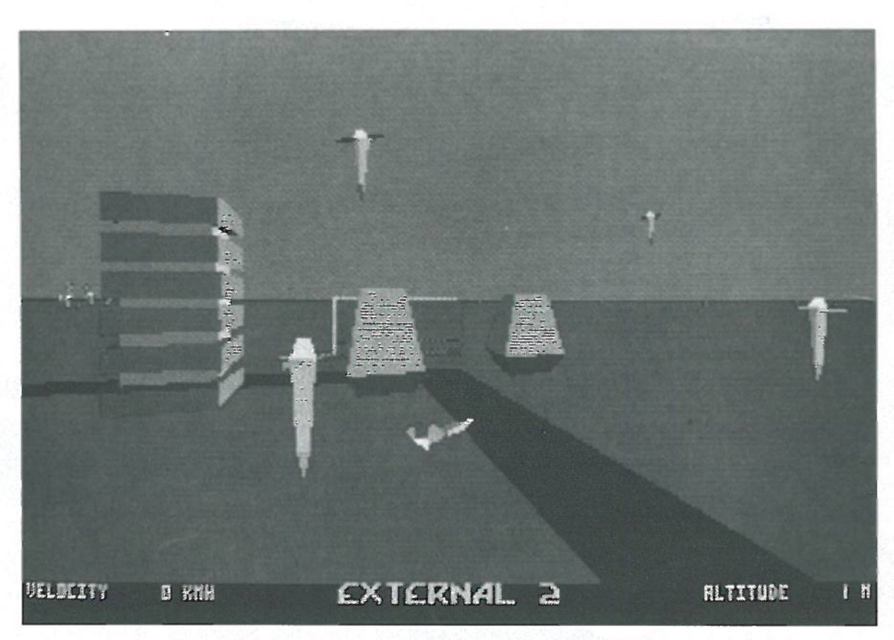




SOFTWARE A BAJO PRECIO

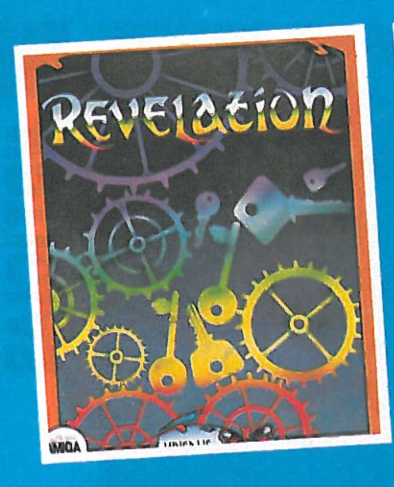
System 4 ha lanzado una nueva colección de software a bajo coste para los ordenadores de 16 bit (PC, Amiga y Atari ST). El precio es de 1.595 pesetas.

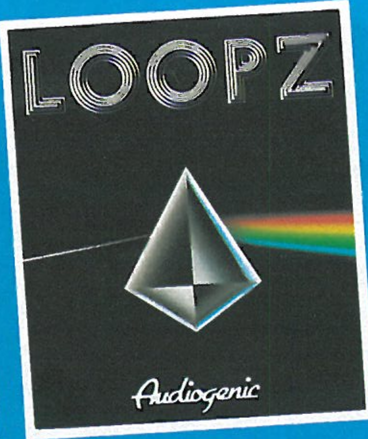
Bajo el sello Action Sixteen se reunen algunos títulos como: Hostages, S.D.I., Fast Lane, etc. Una buena idea que deberían seguir las demás empresas.

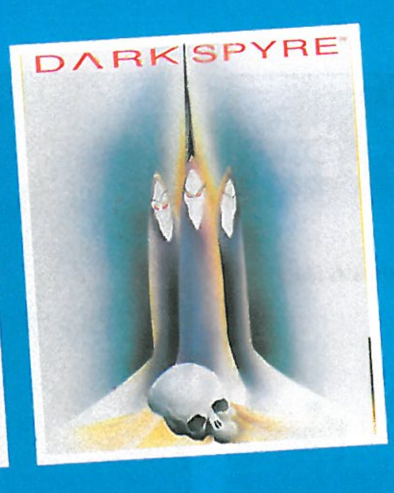


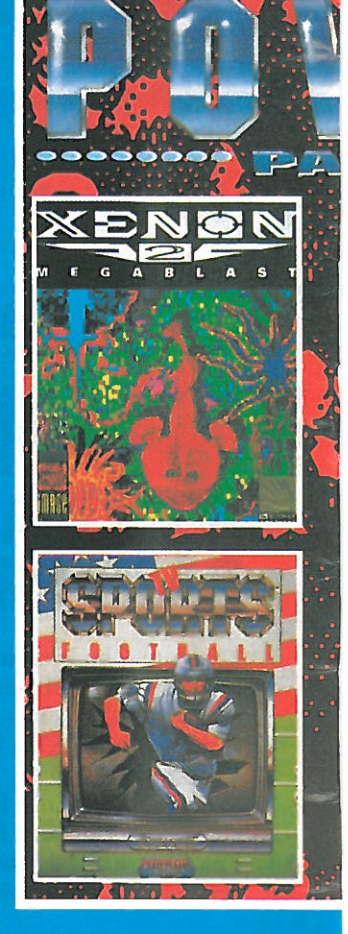
ARMOUR-GEDDON

Psygnosis nos ofrece un nuevo simulador de combate con gráficos vectoriales: Armour-Geddon. Tenemos la posibilidad de manejar tanques, aviones, aerodeslizadores y helicópteros en un escenario de 80x80 kilómetros cuadrados. El juego será distribuido por Drosoft para Amiga y Atari ST, incluyendo la interesante posibilidad de conectar dos ordenadores para que dos personas jueguen simultáneamente.

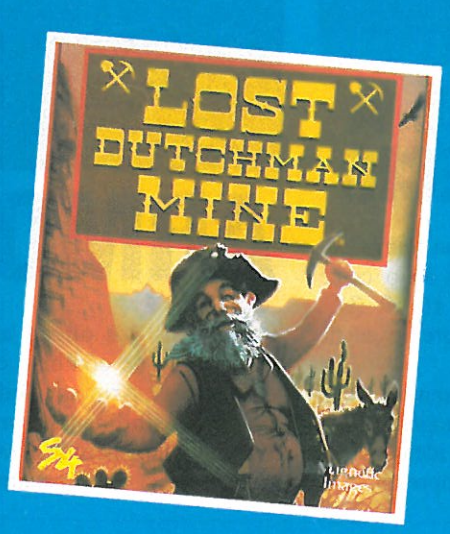

Revelation


LOOPZ
Audiogenic


DARKSPYRE

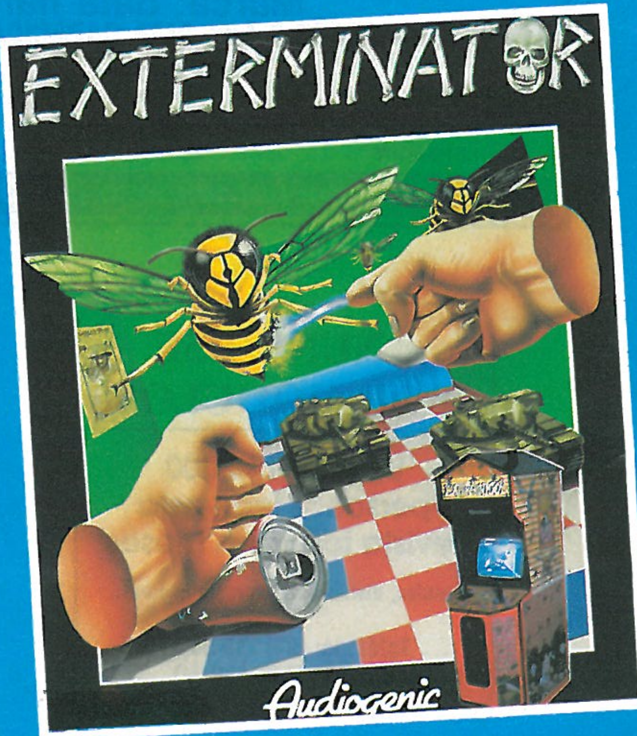

XENON 2
MEGABLAST
SPORTS
FOOTBALL

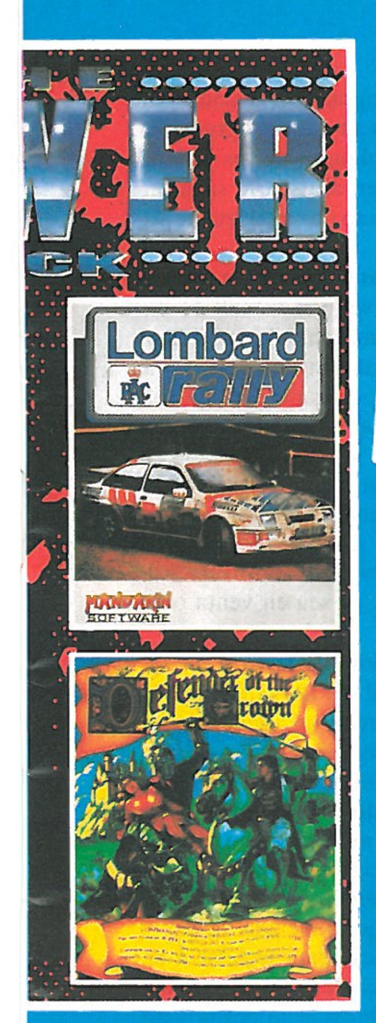

ESCAPE FROM
Colditz
GIBSONS GAMES
Digital Magic Software

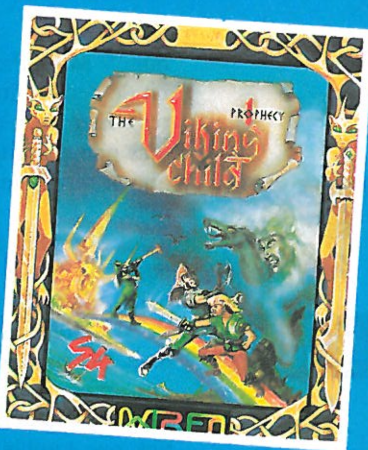

LOST
DUTCHMAN
MINE
S4

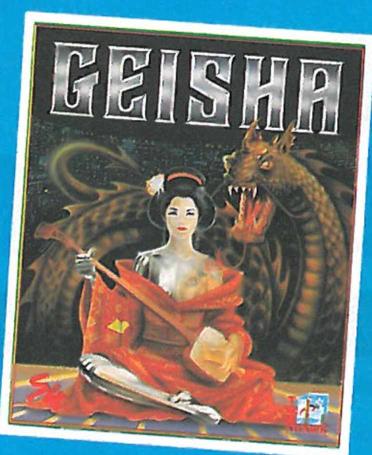

LA
HISTORIA
INTERMINABLE II
ARCADE
S4

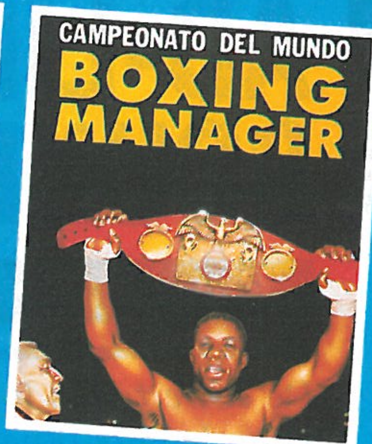

SYSTEM 4


EXTERMINATOR
Audiogenic


Lombard
rally
MANDARIN
SOFTWARE


The Viking Child
Prophecy

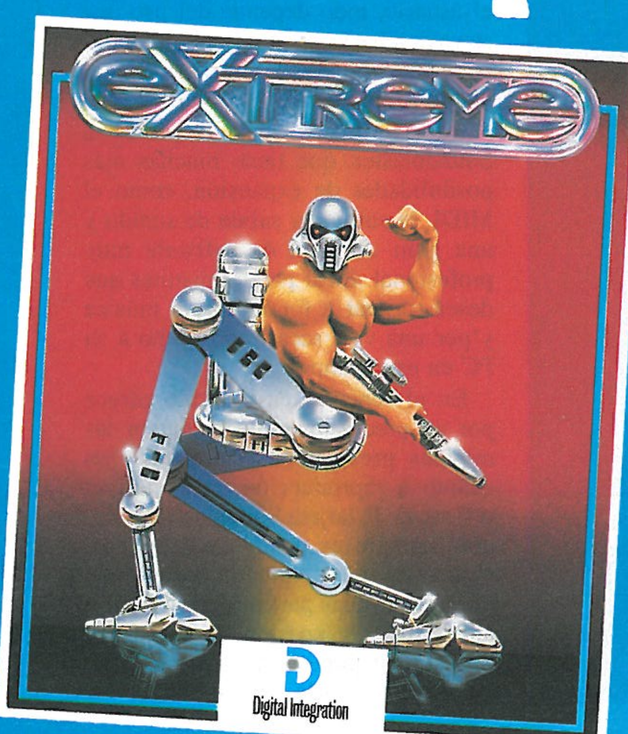

GEISHA

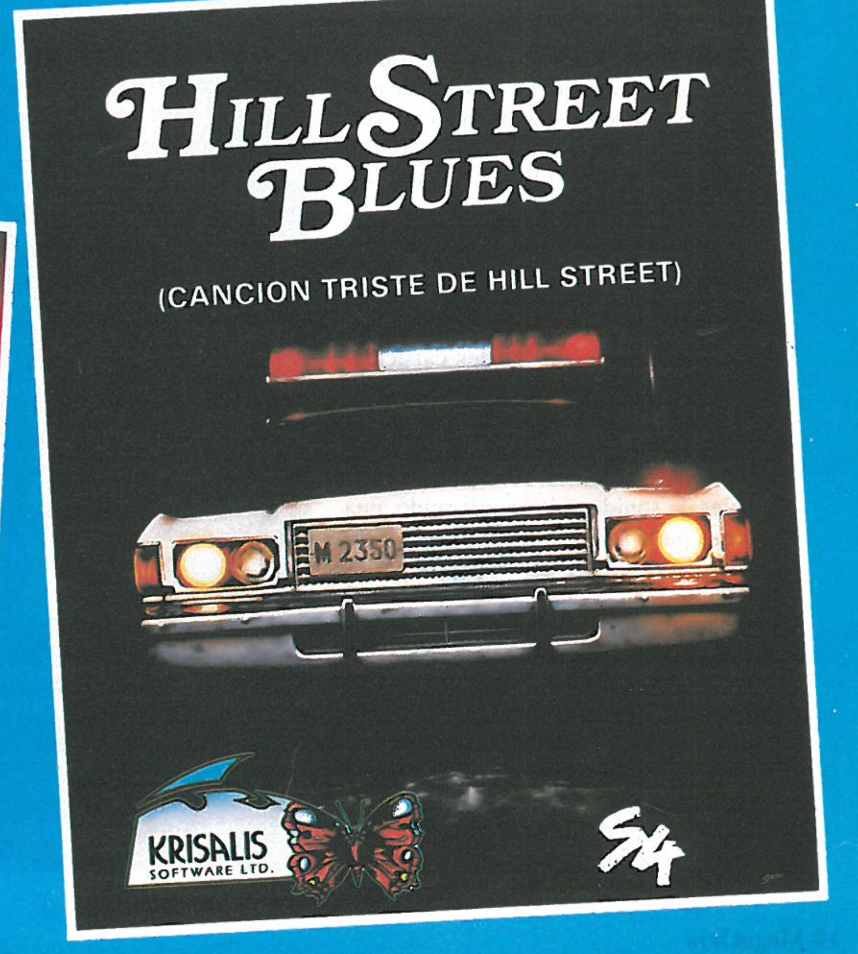

CAMPEONATO DEL MUNDO
BOXING
MANAGER


PHANTOMS


ELVIRA




eXtreme
Digital Integration


HILL STREET
BLUES
(CANCION TRISTE DE HILL STREET)
M 2350
KRISALIS
SOFTWARE LTD.

CHIP

AD-LIB Y SOUNDBLASTER

Por fín, sonido y música en PC

De entre todos los ordenadores que actualmente invaden el mercado, ninguno, ni siquiera los de 8 bit, tienen un sonido tan desagradable e incapacitado como el del PC. La solución es sencilla y, dentro de lo que cabe, económica: las nuevas placas de sonido Soundblaster y Adlib.

Desde la aparición de las tarjetas de sonido para PC y compatibles, el mundo de los videojuegos se ha abalanzado sobre éstas de forma vertiginosa. Por fín los usuarios de PC podemos decir adiós a los despreciables pitidos que hasta ahora acompañaban a los programas para esta máquina PC. A partir de este mismo momento disponemos de verdaderas melodias y efectos de sonidos, dignos de lo mejorcito de los Atari ST y casi de los Amiga.

Las placas

Actualmente en España hay dos tipos de tarjetas: la Adlib y la Soundblaster. Ambas con iguales capacidades sonoras, aunque con distitas posibilidades de ampliación y tratamiento del sonido.

La tarjeta Ad-lib dispone de 11 canales de sonido más uno de ruido, una toma para auriculares y un pequeño amplificador con un control de volumen. Además viene acompañada del programa Jukbox, que permite escuchar una gran cantidad de músicas en el formato creado con el programa de música Visual Composer.

A su vez, esta tarjeta dispone de una gran cantidad de software: Instruments Maker, Pop-Tunes, Music Championship, Visual Composer/MIDI, Composition Project, Sound Album y MSC Programmer Manual (un kit de desarrollo para los programadores). Estos son algunos de los programas que permiten al usuario sacar un mayor rendimiento de su tarjeta de sonido.

La Sound Blaster ofrece en contrapartida y en su versión actual: 11 canales de sonido más uno de ruido (tanto en salida como en entrada), toma para auriculares, entrada para un micro, un pequeño amplificador con control de volumen y un puerto de joystick que también puede servir de conexión con un interface MIDI. Además esta tarjeta dispone de una gran cantidad de software (todo lo de Adlib) y hardware, ya sea en venta o en desarrollo.

En cuanto a los periféricos y software profesional de que dispone, la Soundblaster ofrece un secuenciador de 64 pistas (Sequencer Junior), un editor de voz (Voice Editor), el MIDI BOX, una aparato que se conecta sobre el puerto del joystick con una toma MIDI "In" y cinco tomas MIDI "Out", lo que le confiere la posibilidad de conexión a cualquier teclado de PC, y otra toma joystick, para utilizar a su gusto una palanca de juegos. Otro aspecto de gran interés es la posibilidad de ampliación de esta placa por medio de dos zócalos ubicados en la misma, que ofrecen 12 voces suplementarias estéreo, que añadidas a las anteriores suman un total de 24.

¿Cuál comprar?

La solución a esta pregunta la tiene el usuario, todo depende del uso que se vaya a hacer de la tarjeta: profesional o para escuchar las músicas y efectos de sonido de los videojuegos.

En el primer caso la mejor es la Soundblaster, que tiene muchas más posibilidades de expansión, como el MIDI, la entrada y salida de sonido y una gran cantidad de software muy profesional. Ideal para el manitas que desea trastear a fondo con la música y por una vez, sacarle provecho a su PC en este campo.

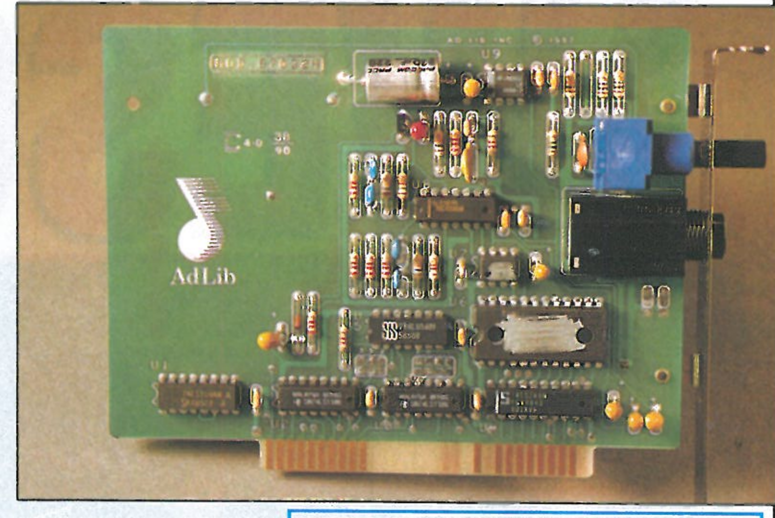
En el segundo caso, Adlib ofrece por un precio ligeramente menor las mismas prestaciones (iniciales), en cuanto a reproducción de sonido se refiere, de la tarjeta Sounblaster y además siempre es posible utilizar programas de música para la creación de nuestras propias partituras. El MIDI o las posibles esxpasiones, entradas y salidas, son innecesarias para el uso que vamos a darle a la tarjeta.

Algunas de las empresas creadoras de videojuegos más conocidas que trabajan con las tarjetas Adlib y Soundblaster son:

Accolade
Activision
Bröderbund
California Dreams
Cinemaware
Data East
Dynamix
Electronics Arts
Electronic Zoo
Epyx
Hewson
Infocom
Konami
Lucasfilm Games
Microprose
Mindscape
Opera Soft
Origin
Palace Software
Psygnosis
Rainbow Arts
Sierra
Software Toolworks
Spectrum Holobyte
Taito
Titus
US Gold
Virgin Mastertronic

ADLIB

Los videojuegos



Esta tarjeta parece realizada (de hecho lo está) pensando en los jugadores que desean sentirse totalmente inmersos en las aventuras que corren. Conectada a un equipo que dé "chicha" a la música y efectos, el ambiente creado es poco menos que alucinante.

Su parte posterior tiene una salida para minijack, con lo cual también es posible enchufar los cascos para disfrutar en solitario, y un control de volumen para lograr el nivel idóneo. Son 4 watios por canal y 4 ohmios de resistencia.

Permite obtener sonidos muy reales, tanto de música como de palabra, ya que trabaja desde 4 KHz hasta 23 KHz. y con la posibilidad de tener simultáneamente hasta doce voces o canales de música independientes.

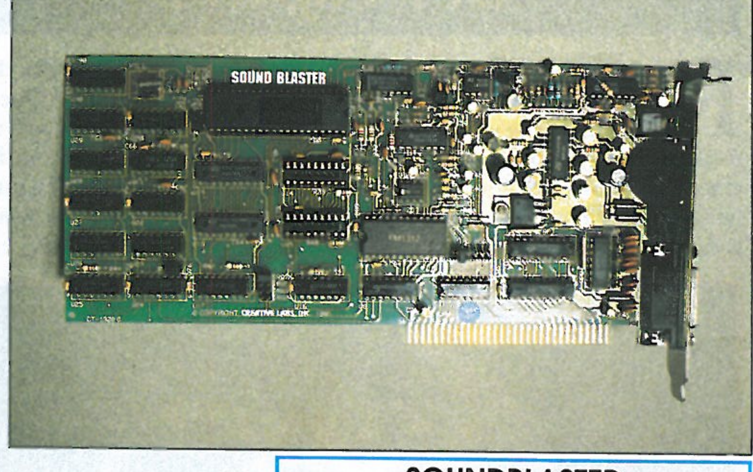
Puede trabajar dando un total de nueve sonidos o bien con seis melodías y cinco ritmos musicales, dependiendo siempre del software que carguemos.

Actualmente es una de las tarjetas mas extendidas y raro es el juego con una mínima calidad que no soporta y recomienda su uso.

ADLIB
Canales de sonido:
12
Amplificador:
SI
Posibilidades de expansión:
NO
Software incluído:
Sí (1 disco 5.25)
Precio:
29.900 pesetas
Distribuidor:
ERBE SOFTWARE Serrano 240 Tel. (91) 458 16 58.

SOUND BLASTER

La profesionalidad



Partiendo de las características reseñadas en la Adlib, la Sound Blaster va bastante más allá. La salida es profesional, con conectores tipo RCA para atacar directamente cualquier amplificador o cadena musical.

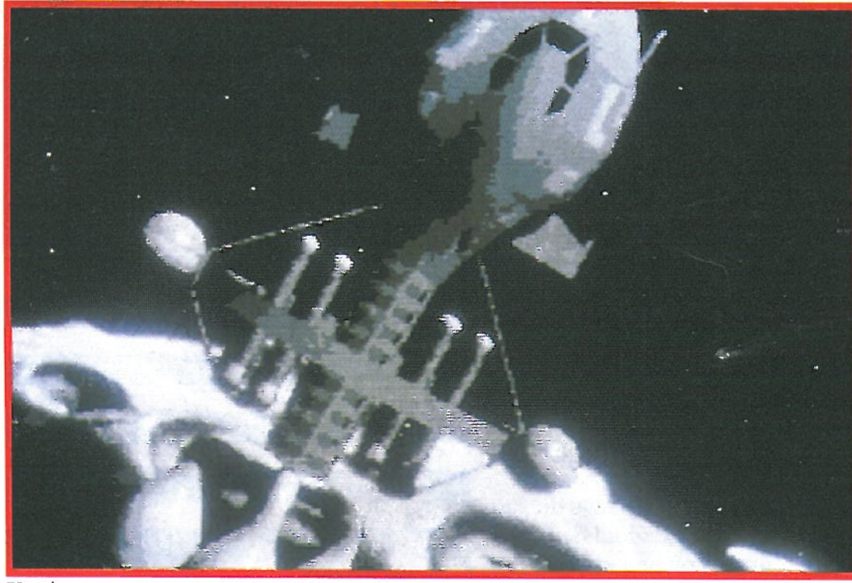
Puede hacer "sampling" o "samplear", lo cual es lo mismo que indicar su facultad de digitalizar sonidos para posteriormente grabarlos y reproducirlos. Cualquier señal de sonido que se le introduzca es convertida digitalmente, de forma que podemos tener nuestra voz o temas musicales en la memoria y tratarlos a nuestro gusto.

Posee un interface MIDI, permitiendo el control y transmisión de información con instrumentos musicales que tengan el mismo sistema.

Para aquellos que desean componer y sacar un mayor partido de la tarjeta, hay un kit con dos chips que aumentan en 12 los canales disponibles. Puesto que es factible crear música con ella, la Sound Blaster tiene una extensa gama de software en el mercado, la mayor parte de Dominio Público, con la economía que ello representa. La guinda de la tarjeta (un detalle simpático) está en que tiene una entrada de 15 pines para joystick analógico.

SOUNDBLASTER
Canales de sonido:
12 (ampliables a 24)
Amplificador:
SI
Posibilidades de expansión:
SI
Software incluído:
Sí (4 discos 5.25)
Precio:
32.900 pesetas
Distribuidor:
MAIL SOFT. P. Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid. Tel. (91) 527 39 34 y 539 04 75.

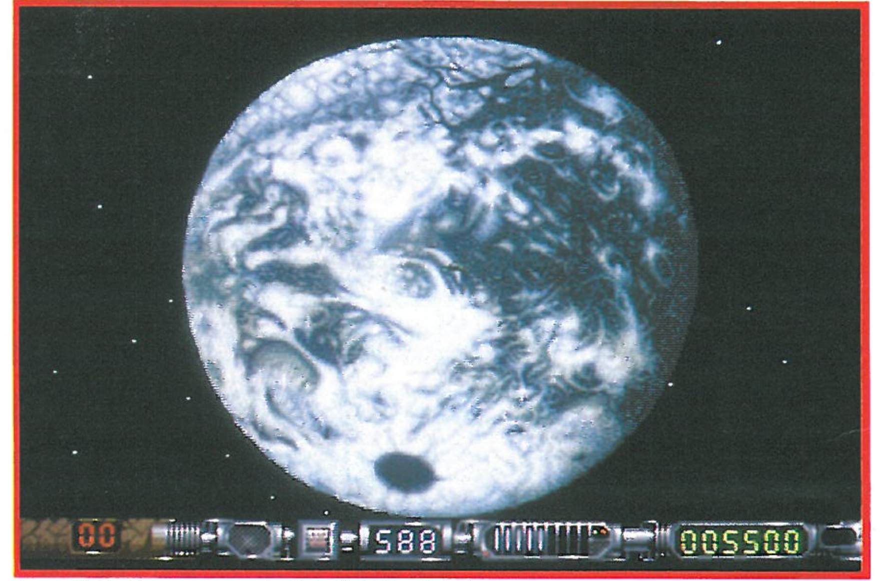
AWESOME


Una secuencia de la demo inicial.

Recuerdo haber leído en algún libro de historia pre-holocausto que nuestros antepasados del siglo XX no conocían otra especie inteligente que la suya propia. Algunos –la mayoría– incluso se negaban a reconocer la hipotética existencia de algún tipo de vida extraterrestre. ¡Que se lo digan a mi abuelo, que hace treinta años acabó en la barriga de un Vorxek mutante de la galaxia NHC-02236!.

Los mercenarios del espacio

Realmente no sé qué sería de mí si no hubiese otros mundos habitados. Me gano la vida haciendo viajes interestelares y comerciando todo tipo de productos con los más extraños alienígenas. Mercenario, contrabandista, me han llamado de todo y, honestamente, con toda la razón. No conozco otro hogar que mi propia nave y hace ya mucho que renegué de mi patria. Soy ciudadano del Universo. Me gusta la forma en que me gano la vida y no pienso cambiar. He contemplado maravillas en el espacio que pocos humanos han podido ver: nebulosas de vivos colores, planetas gaseosos mayores que una estrella, cinturones de asteroides, nacimientos de galaxias, mundos con varios soles y cientos de lunas, mundos muertos, desiertos, habitados, grandes, pequeños, rocosos, verdes, pantanosos, mundos extraterrestres.



Aproximándonos a uno de los planetas del sistema.

En buen lío nos metimos

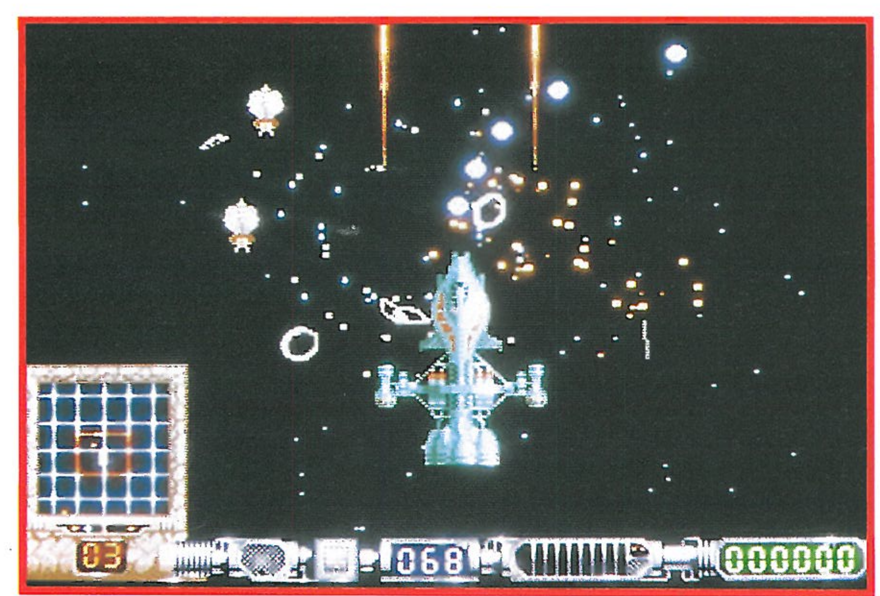
Nos disponíamos a disfrutar de un merecido descanso tras una venta importante. El viaje, aún habiendo entrado en el hiperespacio, se hacía tan lento y tedioso que los muchachos comenzaron a impacientarse. Una mañana me despertaron el teniente y algunos miembros de la tripulación. Con una sonrisa de oreja a oreja, me instaban a variar nuestro rumbo y hacer una paradita en la primera galaxia que encontrásemos, aunque sólo fuera para tomar una cerveza. Ante tan amable invitación no tuve inconveniente en cambiar mis planes y desviar la nave hacia el sistema Octariano, así que los muchachos dejaron de golpearme en la cara y me sacaron las astillas de debajo de las uñas. ¡Qué contentos se pusieron!. Yo, es que con tal de ver feliz a la gente...

El tal sistema Octariano era más inhóspito de lo que parecía a simple vis-

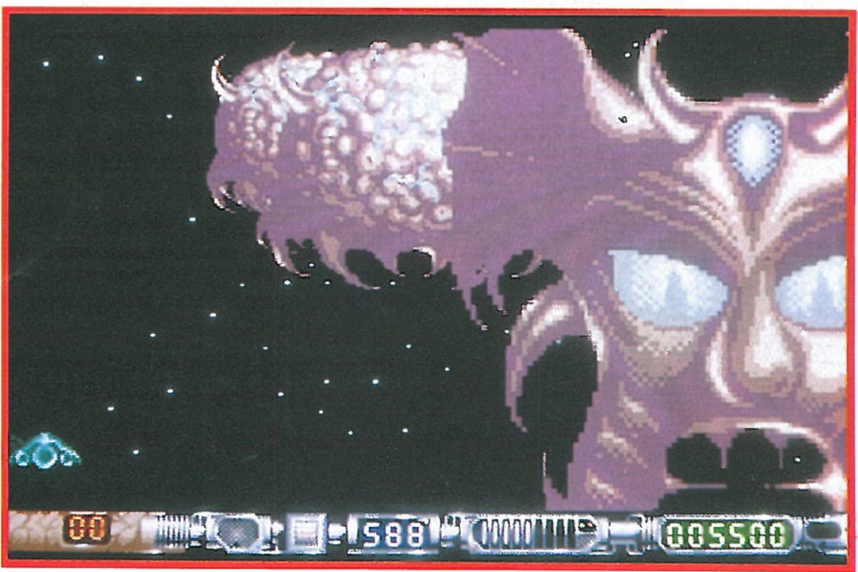
ta. Bien es cierto que, aprovechando el descanso, tendríamos ocasión de hacer algunos negocios extra que nunca vienen mal, pero también es verdad que los octarianos no son gente agradable. Conseguir el combustible necesario para salir de allí no iba a resultar nada fácil, aunque lo peor de todo era que el sistema entero podía ser destruido en cualquier momento, ya que los octarianos estaban en guerra con los homikahns, terrible raza asesina donde las haya. Así que en este bonito decorado comienza una de las aventuras más emocionantes de mi vida de pirata espacial. Espero que al menos vosotros disfrutéis con ella.

Ni que fuera Han Solo

A bordo del Elapidae, nuestra formidable nave espacial, tenemos que abandonar el sistema antes de que su destrucción sea inminente. Para ello debemos conseguir el combustible necesario realizando cuantos negocios y misiones nos sea posible. Todo este argumento encubre uno de los mejores matamarcianos que hemos tenido ocasión de ver últimamente. No podía esperarse otra cosa de la prestigiosa compañía Psygnosis, desde luego, como tampoco podían dejar de obsequiarnos con una de sus fabulosas presentaciones. El primer disco de Awesome contiene un pequeño cortometraje (sería injusto llamarlo de otro modo) en que nuestra nave Elapidae se desplaza velozmente por el espacio y sostiene una terrible lucha con un navío enemigo. Os podemos asegurar que la calidad de la animación es digna de la trilogía Star Wars. Vamos, que George Lucas habría podido incluirla en El Retorno del Jedi sin que desmereciese al conjunto.



Hay disponibles una gran cantidad de armas y misiones.



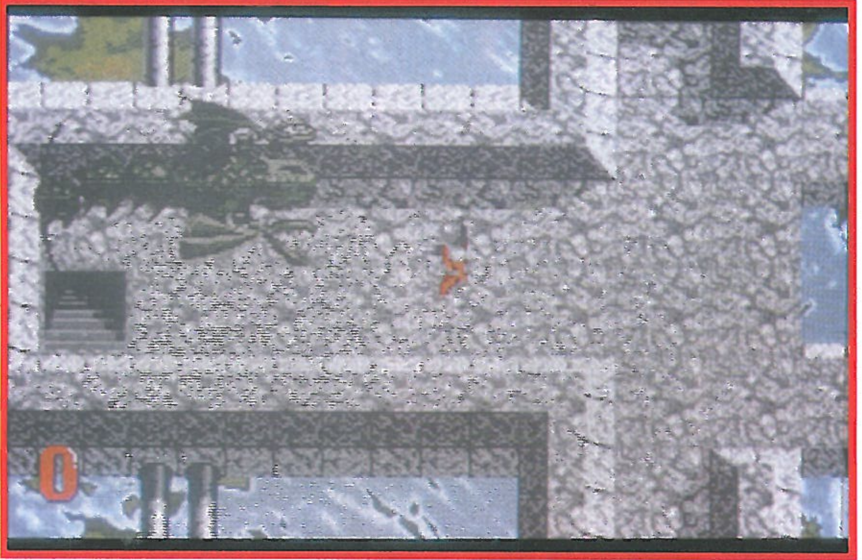
Este es un enemigo muy aparente pero poco peligroso.

Varios juegos en uno

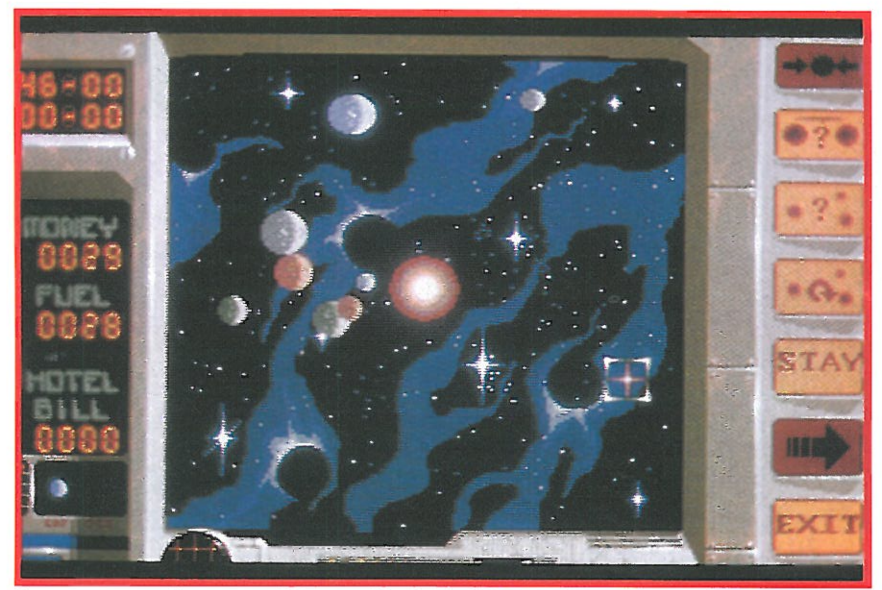
El juego refleja los viajes de nuestra nave entre dos planetas del sistema octariano, con cinco fases distintas que se van repitiendo en cada viaje pero siempre con enemigos y mapeados diferentes. Alguna de estas fases bien podría constituir un juego independiente por sí sola.

Primera fase: Todo empieza cuando saltamos al hiperespacio y nuestros controles detectan una amenaza que nos obliga a pasar a velocidad sub-luz. Un escuadrón de naves enemigas se interpone en nuestro camino. La batalla comienza en un fabuloso scroll multidireccional. La nave siempre apunta hacia arriba y ocupa el centro de la pantalla. Izquierda o derecha, hacen girar el fondo, mientras que arriba y abajo propulsan hacia delante o hacia atrás. El control puede parecer extraño al principio, ya que no es el típico de un matamarcianos, pero antes de darnos cuenta ya nos habremos acostumbrado. En todo momento contamos con la ayuda de un radar para eliminar la totalidad de naves enemigas, cinturones de asteroides o bases espaciales. Este instrumento es vital para conservar nuestra integridad física y la de la nave. Es más, casi resulta más fácil acabar esta fase mirando sólo el radar, claro que así nos perdemos los estupendos gráficos, el magnífico scroll y las soberbias explosiones.

Segunda fase: Ya estamos cerca del planeta de destino. Sólo queda regular la trayectoria y meter los datos en el ordenador de a bordo para... ¡atención!. ¿Qué es eso?. No, no puede ser cierto... pensé que sólo eran una leyenda pero ¡las serpientes espaciales existen!. Ante nuestros ojos atónitos aparece un gigantesco monstruo articulado que evoluciona a velocidades increíbles por el espacio. Librarnos de él no resultará sencillo. ¡Posición de combate!. Un módulo de ataque se desprende del Elapidae para hacer frente al enemigo. La nave adopta una posición en perspectiva tipo Space Harrier. Se necesitan nervios de acero y reflejos de portero de fútbol-sala para esquivar las pasadas del monstruo y, a la vez, conseguir que nuestros disparos alcancen su diabólico cuerpo.



Al margen de arcades espaciales, el juego también nos permite jugar con un humano.



En este mapa obtenemos información de los planetas del sistema, de sus distancias y sus características.

Tercera fase: Parecía imposible pero nos hemos librado de la horrorosa serpiente. Por fin la superficie del planeta aparece majestuosa y limpia allá abajo. Pero claro, a estas alturas no íbamos a suponer que entregar el cargamento sería pan comido. Por eso no nos sorprende lo más mínimo que incontables hordas de naves alienígenas ataquen el módulo desprendido de nuestra Elapidae antes incluso de poder tomar tierra. ¡Qué fastidio! Vemos desde arriba cómo nuestra navecilla rota sobre sí misma y se desplaza surcando un decorado con suavísimo doble scroll. Aniquilando enemigos casi de forma rutinaria mientras nos tomamos un café y leemos el periódico, observamos en los instrumentos de a bordo que la atmósfera del planeta está constituida por gas letal, así que no estará de más recoger las cápsulas de oxígeno que dejan las naves al explotar. ¡Qué pesadas! A ver si me dejan aterrizar de una vez...

Cuarta fase: Ya he conseguido aterrizar en la plataforma pulsando la barra espaciadora. Más inconvenientes. La superficie del planeta está completamente infestada de bestias horribles que tratan de atraparme. Pero no conseguirán impedir que entregue mi cargamento en el subsuelo del planeta donde viven ocultos los octarianos. A mí no me gana nadie a cabezota. Recogeré mayor poder de disparo para aniquilar al maldito monstruo que me cierra el paso y me plantaré en seguida en el interior del planeta. Eso si no se me agota antes el oxígeno de la escafandra, claro.

Quinta fase: Por fin hemos entrado en el complejo. Entregaré la mercancía y estaré atento a posibles negocios. Por lo pronto, creo que voy a vender unos cuantos cristales y me compraré armamento más potente para la nave. Esa serpiente casi me da un disgusto... Bueno, el deber me reclama. Hay que entregar otro cargamento. Vuelvo al Elapidae y programo el piloto automático hacia el nuevo planeta de destino. Saltamos al hiperespacio, pero una nueva alerta hace que la computadora de a bordo reduzca automáticamente la velocidad. Una patrulla espacial nos da el alto. Al parecer, el cargamento que transportamos no es del todo legal. Mira que si nos toman por delincuentes... Habrá que liarse a tiros con ellos. No hay tiempo que perder dando explicaciones. ¿No querían diversión mis muchachos?.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Awesome es un juego de excelente calidad. El scroll en todo momento es sensacional, sin duda uno de los puntos fuertes del programa. La música y el sonido en general mantienen también un altísimo nivel. Los gráficos en alguna etapa del viaje quizás desmerecen un poco al conjunto (aunque por lo general están muy bien realizados), pero las magníficas secuencias de la presentación hace que el juego se merezca un sobresaliente a nivel gráfico. Awesome es un producto excelente que se vende por si solo, pero es que además viene en un pack de lujo y con una camiseta de regalo. ¡Toma ya!.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

PSYGNOSIS

Distribuidor:

DROSOFT

Lo mejor:

El original tratamiento del arcade.

Lo peor:

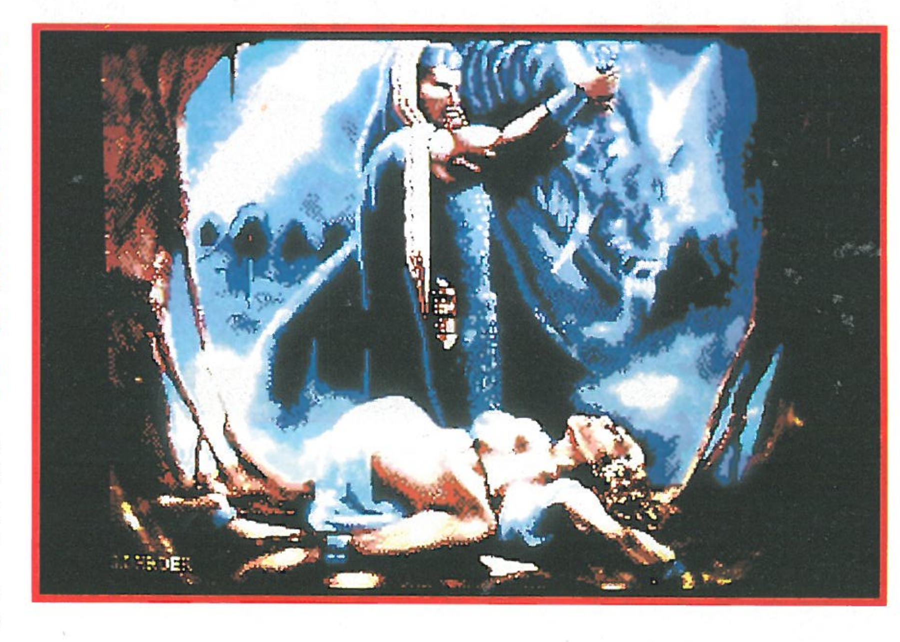
El manual no es demasiado completo.



Sonido:	**8**
Gráficos:	**9**
Adicción	**8**

LOS TEMPLOS SAGRADOS

El grupo de Aventuras A.D. ha lanzado la segunda parte de la trilogia "LEYENDAS DE CI-U-THAN" iniciada con la DIOSA DE COZUMEL y que tendrá su final en CHICHEN ITZA.



Este segundo libro, dividido en dos partes, narra tus aventuras como Doc Monro, desde que abandonaste la isla de Cozumel junto con el loro Kuill, a bordo de la Yucatana.

En la primera parte la acción se inicia en alta mar, siendo precisamente el mar Caribe tu primer contrincante. Una vez en tierra firme, las aventuras continúan en el templo de Tulúm y la selva que lo rodea, hasta que encuentres la manera de continuar tu camino. Allí hay una zona muy especial llamada las Mágicas Estancias Interconexas que pondrá a prueba la paciencia y el ingenio de muchos jugadores.

La segunda parte, más variada e interesante, ocurre toda en el templo de Cobá, donde hay que ejecutar cientos de acciones, sacrificio incluido, para poder hallar la forma de continuar hasta Chichen Itzá.

Como ya es habitual, el guión es muy sólido y está bien trabado, lográndose una buena ambientación mediante concretas descripciones y el buen uso de los mensajes.

La programación (de la mano de Juan Manuel Medina, programador también de la Espacial) parece ser bastante completa, con detalles muy cuidados.



El primer obstáculo del juego: el mar.

Los gráficos son muy impactantes en 16 bits, abandonado el tipo de fotografía vieja que tanto se anunció en Cozumel para darles el adecuado colorido. En los 8 bits también hay algunas pantallas muy buenas, pero se abusa del asunto del espejito que, aunque comprendemos, es bastante monótono.

La presentación es muy completa, con matriz para mapa incluido, historia y esquema de los templos y de la zona, y hasta una sección de ayudas. También parece que al fin se han decidido a cuidar un poco más la jugabilidad, dando diversas claves para poder pasar las partes más complicadas.

Muy positivo consideramos también el que las dos partes sean independientes y separadas por una clave, evitándonos el engorroso sistema de puntos y cargas que todos padecimos en Cozumel.

El formato es el clásico de aventura, sin muchas innovaciones, cosa lógica si los A.D. pretenden mantener una uniformidad en toda la trilogia.

Brilla la aventura por la ausencia de personajes, creo que hay dos o tres. Parece que, despues del empacho con los de Cozumel, en esta parte se han decidido a dar un mayor énfasis a los objetos, pues hay muchos y de uso complicado.

También es importante destacar la incorporación de un sistema de abreviaturas que permiten repetir la última orden dada e incluso corregir las órdenes mal tecleadas.

VERSION COMENTADA: PC (CGA y EGA)

Estamos ante un buen producto, continuación de una saga, con gran atractivo para los amantes del género y los que hayan jugado la primera entrega. Pero también es un juego pensado para los que se inician, con una mayor jugabilidad, un argumento más claro y un enfoque más divertido y sin el engorro de los puntos para pasar de una parte a otra.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga, Atari ST, Spectrum, Msx, Commodore 64, Amstrad CPC y PCW.

Creador:

AVENTURAS A.D.

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

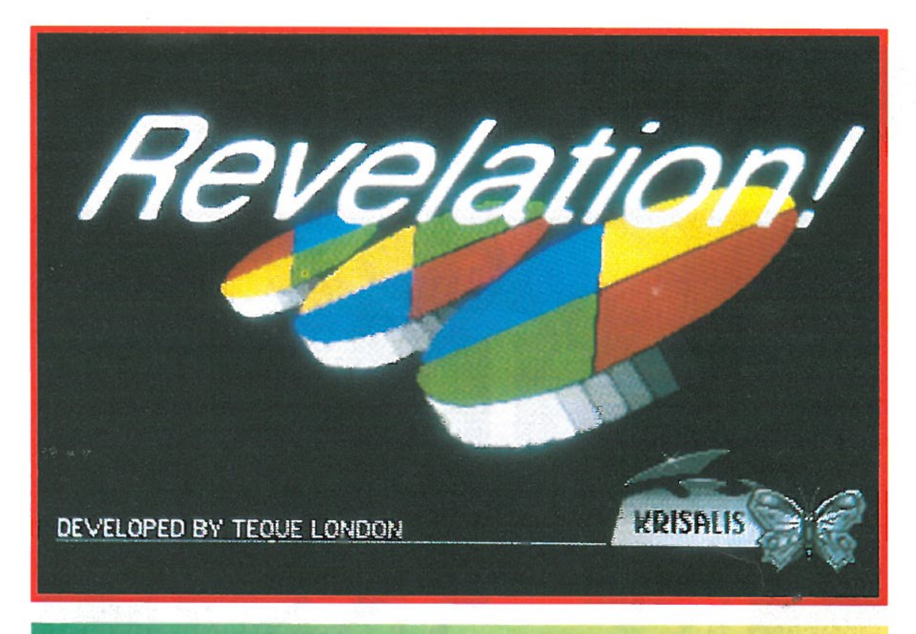
Gráficos y jugabilidad.

Lo peor:

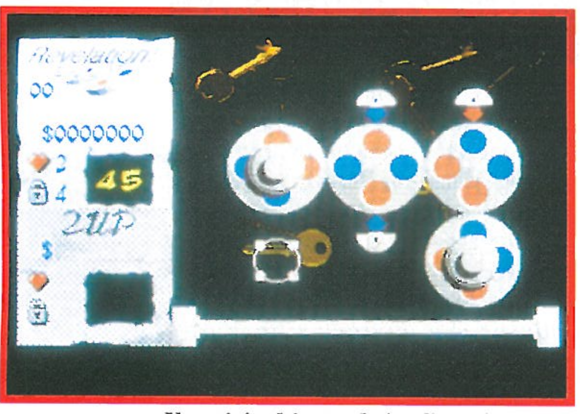
Falta de sonido y alguna animación.



Sonido: -
Gráficos: 9
Adicción: 8



Jugando a reventar cajas fuertes



Un original juego de inteligencia. (Amiga)

¿Habéis intentado abrir una caja fuerte sin conocer la combinación?. Imposible, sería mucha casualidad acertar. ¿Eso creéis?. Pues resulta que no es tan difícil e incluso puede resultar divertido.

Ultimamente estamos asistiendo a un hecho curioso y agradable: la mayoría de las empresas de software se esfuerzan en crear juegos originales, ideas que nunca antes hayan pasado por nuestros ordenadores. Este es el caso de Revelation, juego en el que encarnamos a un ratero que se dedica a penetrar en casas ajenas en busca de su especialidad: las cajas de caudales. ¿Qué hay de malo en ello?. Cada uno se gana la vida como puede.

Nuestra misión consiste en abrir cajas fuertes girando las ruedas de sus mecanismos de cierre. Cada rueda tiene cuatro segmentos y la puerta de la caja sólo se abrirá cuando todas las flechas coloreadas del mecanismo coincidan con los colores de los segmentos de las ruedas que estén apuntando. Ya con la puerta abierta, debemos darnos prisa en recoger cuantas riquezas o bonificaciones podamos, ya que se transformarán en altas puntuaciones, vidas extra y otro tipo de ventajas. Nos llevará diez segundos obtener cada una de estas cosas.

Los niveles, como es lógico, aumentan progresivamente en dificultad y en número de ruedas. No todas estas ruedas pueden girarse directamente, tan sólo las que tienen discos. Las demás experimentan un giro cuando coinciden dos segmentos del mismo color, ya que la única regla de este juego es que dos colores iguales no pueden ser adyacentes. Esto suele provocar una reacción en cadena necesaria para completar cada nivel o completamente desastrosa si no se calculan las consecuencias. Por si no nos vemos muy capaces de controlar estas reacciones, contamos con tres cierres para trabar las ruedas sin esferas de engranajes. Esto hará que aunque coincidan dos colores no se produzca el inevitable giro con sus insospechadas consecuencias asociadas.

Existen dos colores especiales: el blanco, que no provoca giro en caso de adyacencia, y el rojo latente, que hace sonar la alarma y significa la pérdida de una vida.

En ciertos niveles aparecen unos discos con números: son los Powe-rups. Atrapándolos obtendremos ventajas como parada del reloj durante un tiempo, volver a la configuración original del nivel (muy útil si te has hecho un lío, pero desastroso si ya estabas acabando) o una bonificación de tiempo extra.

Hay que reconocer que el tema del juego no da ocasión al grafista para lucirse, pero aún así los señores de Krisalis han conseguido unos gráficos bonitos y una presentación graciosa. Buena suerte y cuidado, la policía vigila tus pasos.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Revelation es un juego bastante original, entraña una cierta dificultad y requiere grandes dosis de ingenio y visión. Todos estos elementos podrían haberlo convertido en un producto genial, pero la verdad es que le falta ese algo indefinible que los ingleses llaman "gameplay". Ya sabéis por dónde van los tiros ¿no?.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

KRISALIS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Es original.

Lo peor:

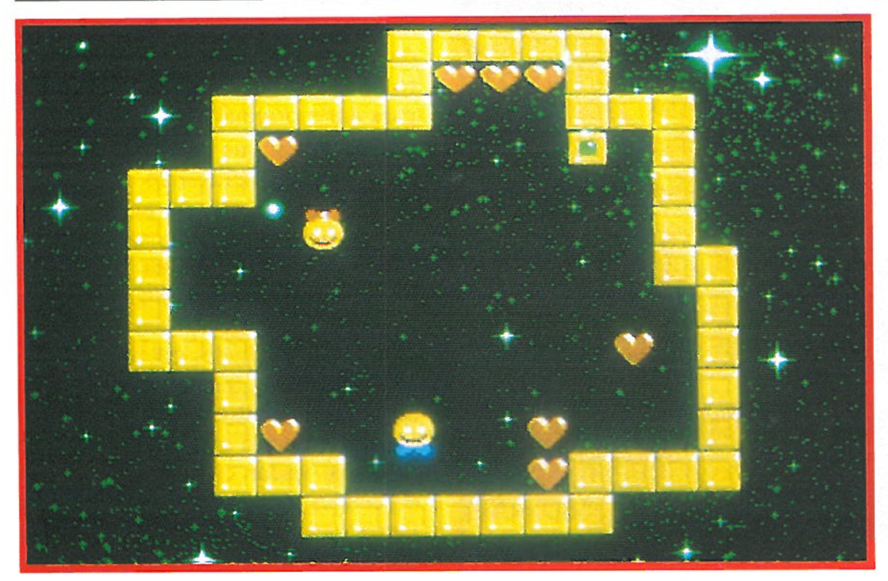
No demasiado adictivo.



Sonido:	7
Gráficos:	7
Adicción:	6

THE POWER

Una historia de amor



Max y Mini son dos simpáticas burbujas que vivían felices en la CPU de un viejo VAX 780. Un día, Mini, la chica, decidió comprobar si el amor de Max, el chico, era sincero y se perdió adrede por los pasadizos de un laberinto sólo para ver si la rescataba. ¡Cómo son las mujeres!.

Ni que decir tiene que Max emprendió presto el rescate y dio pronto con su amada, pero Mini aún albergaba dudas y se perdió nuevamente, esta vez en un laberinto todavía más intrincado. Por desgracia para el pobre Max, esto se convirtió en una costumbre, de modo que todos los días, después de comer, Mini salía a dar un paseo y acaba perdiéndose por ahí. ¡Señor, qué cruz!.

The Power es un trepidante arcade de laberintos con múltiples niveles de dificultad progresiva. Manejamos a Max y el juego consiste en recoger todos los corazones esparcidos por cada nivel. Una vez hecho esto, rescatamos a Mini (basta con tocarla) para acceder a otro nivel. Dicho así puede parecer sencillo, pero el peculiar manejo de nuestro personaje hace que la tarea no sea tan fácil y que, poco a poco, se vaya convirtiendo en algo desquiciante.

El menú resulta bastante original. De tamaño superior al de la pantalla, provocamos un suave scroll con el joystick hasta dar con la opción requerida (tabla de récords, opciones, títulos de crédito).

El movimiento de Max resulta curioso y merece especial atención. El monigote no puede desplazarse libremente. Habitualmente se encuentra parado, apoyado contra algún muro. Para llevarlo hacia donde queremos hay que tocarlo con el puntero, pulsar disparo y elegir la dirección adecuada. Entonces, y en esto hay que tener cuidado, Max avanzará libremente sin posibilidad de detenerse hasta que encuentre algún obstáculo en su camino que frene su avance. ¿Vais viendo ya la dificultad?. Por suerte, existen una serie de bloques que también podemos desplazar, haciendo nuestra misión un poco más llevadera. Hay que tener en cuenta que algunos bloques, al chocar contra otros, los destruyen, con lo que posiblemente no podamos pasar de nivel. El bloque rojo destruye al verde, el verde al azul y el azul al rojo.

Realmente ya hemos visto algún que otro jueguecillo de parecido desarrollo y con el mismo manejo, pero la verdad es que no demasiados. Así que podemos afirmar que es original en cuanto a que no es el mismo juego de siempre con diferentes gráficos. Hablando de gráficos, son sencillos, pequeños, manejables (más con ratón que con joystick), y cumple perfectamente su cometido sin mayores alardes técnicos ni espectacularidad. El juego resulta bastante entretenido, en parte por su desarrollo en sí, en parte porque el sistema de claves permite empezar una nueva partida a partir del nivel en que lo dejamos por última vez. Por cierto, que si el número de niveles se os queda pequeño, siempre podréis diseñar otros nuevos con todas las maldades que queráis ponerles, gracias a un completo editor de niveles que viene con el propio juego. Por último, sólo queda mencionar que la música está francamente bien y que incluye voces digitalizadas.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego interesante, con buenos gráficos, sonido y un desarrollo original. Sin duda alguna pasarás buenos momentos jugando con éste atractivo e ingenioso videojuego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

DEMONWARE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La idea.

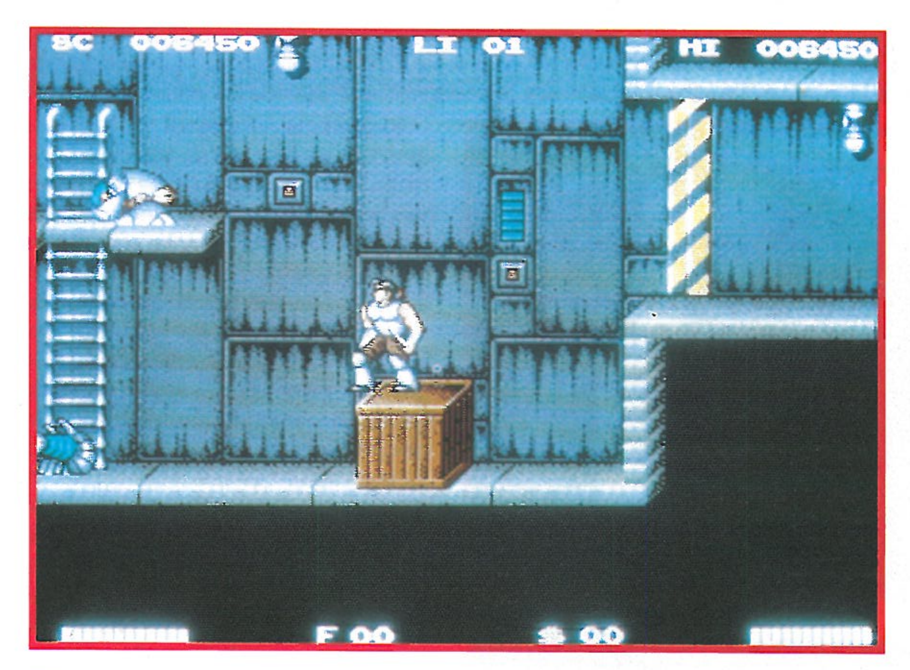
Lo peor:

El control con joystick.



Sonido:	8
Gráficos:	6
Adicción:	8

SWITCHBLADE 2



Un arcade, simplemente

¿Qué contar de un juego como éste? Switchblade 2 es, como nuestros lectores más despiertos ya habrán deducido, la segunda parte de Switchblade, y no sólo en este punto es un derroche de originalidad.

El argumento cuenta que doscientos años después de que el malo de turno, que se llama Harvoc, fuera vencido, resurge de nuevo para sembrar el terror y todas esas cosas. Como de costumbre, sólo una persona puede impedirlo, y esa persona somos nosotros, los únicos descendientes vivos de Hiro, el héroe (por fin algo que diferencie este argumento de los demás; no es mucho, pero más vale poco que nada).

El juego llega a nuestras manos con la nada despreciable cifra de seiscientas pantallas, en las cuales nos veremos luchar dando increíbles saltos, sólo comparables a los que efectuamos al oir el despertador a las siete de la mañana; también nos agacharemos para esquivar o alcanzar a nuestros enemigos, dispararemos con distintas armas que iremos comprando (el consumismo invade los videojuegos) a medida que recojamos las monedas que de cuando en cuando aparecen tiradas, y haremos otras monerías entre las que se incluyen perder energía y morir. Esta última acción se puede repetir inicialmente cuatro veces, que casualmente es el número de vidas con que contamos.

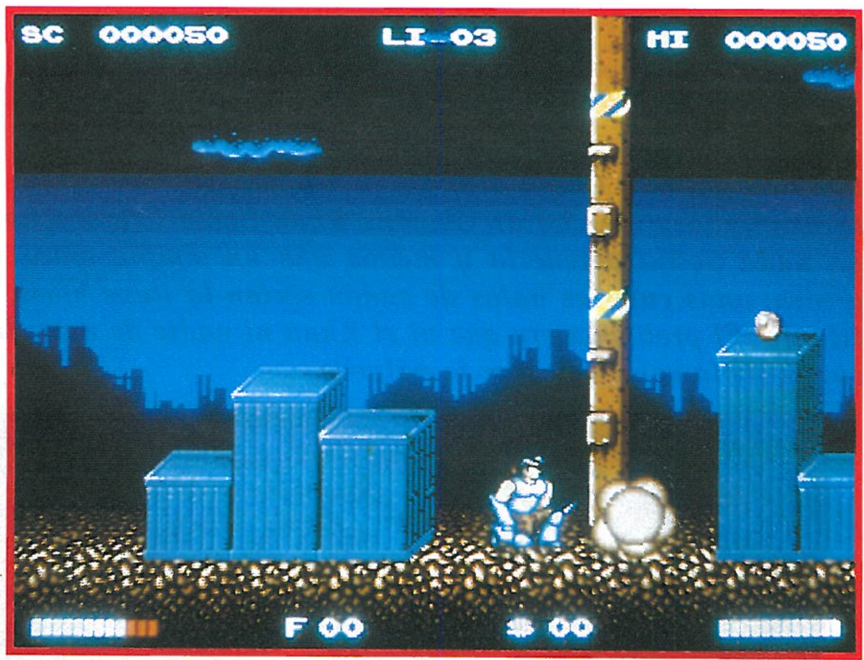
Las seiscientas pantallas que comentaba antes están agrupadas en seis niveles, con lo que cada nivel se lleva cien pantallitas (¿a que se nota que tengo calculadora nueva?), al término de los cuales hay siempre un enemigo de mayor tamaño y resistencia que los demás. No me atrevo a asegurarlo, pero quizás se haya añadido este detalle para darle originalidad al juego.

Las armas que podemos comprar son variadas, incluyendo desde rayos láser de gran potencia hasta cohetes que se dirigen automáticamente hacia los blancos presentes en la pantalla, destruyéndolos con gran limpieza. Esta arma es uno de los detalles verdaderamente originales del juego (ahora hablo en serio), y hace más divertido el juego en contra de lo que pudiera pensarse, puesto que aunque no tenemos que andar cogiendo posiciones especiales para acabar con la peligrosa fauna que habita los parajes por los que paseamos, produce un gran placer ver cómo los cohetes van ellos solitos hacia los distintos blancos.

Por lo demás, poco se puede contar del juego que no se haya dicho ya (o que sí se haya dicho). El argumento está muy visto, y el desarrollo no añade nada nuevo, ello no impide que técnicamente el juego esté muy bien realizado, y sobre todo que cree adicción.

Sí, porque a pesar de todo hay que reconocer que los juegos de este tipo, cuando están bien hechos y son agradables a la vista, resultan adictivos. El juego es muy atrayente, porque para empezar el desplazamiento no se produce pantalla a pantalla, sino con un suave scroll. Tiene además unos gráficos bastante atractivos, con treinta y dos colores en pantalla y unos decorados que sin estar recargados, no resultan tampoco demasiado parcos.

El movimiento es bueno, manteniendo la tónica general del programa, es decir, sin ser nada deslumbrante pero sin que se le pueda poner fallos. El personaje responde bien al joystick y su control es fácil y tan usual como en cualquier otro juego; tan sólo el salto alto se obtiene de forma distinta a la habitual de pulsar disparo a la vez que se salta, aunque en cierta forma agacharse para flexionar las piernas y estirarlas luego rápidamente sea más



En el exterior debemos tener cuidado con los enemigos terrestres y aéreos. (Amiga)

lógico (vamos, que hay que agacharse primero y luego saltar de golpe).

Así que no hay nada que censurar a este Switchblade 2, excepto su nula originalidad. Pero fuera de esto, se trata de un buen juego, al que quizá sólo se le pueda criticar, aparte de la originalidad, sus seiscientas pantallas, excesivas para lo poco variado de su desarrollo.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un arcade típico en el que avanzamos con un hombre (o similar) especialmente equipado, disparando a diestro y siniestro, descubriendo pasajes ocultos, esquivando disparos y enfrentándonos a enemigos finales de fase de gran tonelaje. Predecible pero bien realizado.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

GREMLIN

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

Tan original como de costumbre.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción	8



GENGHIS KHAN

La Gran Muralla China se erigía poderosa interponiéndose en la arrolladora marcha de Genghis Khan hacia Pekín. Ahora ya nada podía detenerlo y menos aún un simple muro de piedra; unas cuantas balas de cañón serían la llave hacia el triunfo. El problema era que ni el Khan ni nadie de entre los suyos sabía cómo fabricar la pólvora.



Durante toda la partida tenemos acceso a un menú de opciones. Lástima que siendo un programa español todos los textos estén en inglés. (CPC)

La conquista de Pekín es ya un hecho. Tan sólo hay que buscar al Gran Mago Alquimista para que nos revele los componentes de la pólvora y así volar de una vez por todas esa maldita muralla.

Habrá que ir conquistando territorios para tener el paso libre hasta la ciudad de Bagdad. Este es, a grandes rasgos, el argumento de Genghis Khan, una sabia combinación de arcade y estrategia.

Se inician las hostilidades

Ya estamos preparados para entrar en batalla. Pero como en la guerra todo vale, no estará de más enviar algún que otro espía a territorios enemigos para ver qué se cuece por aquellos lares. Si los informes son favorables, nada nos impide lanzarnos a la conquista seleccionando un territorio sobre el mapa. Es entonces cuando entramos en la fase arcade y, adoptando la personalidad de un intrépido guerrero, nos liamos a repartir mandobles entre las fuerzas enemigas. Hay dos maneras de conquistar un territorio: conseguir que el enemigo se quede en inferioridad numérica y se rinda, o llegar hasta el guardián de cada nivel y derrotarlo. También podemos batirnos en retirada, y esto se consigue saliendo por la izquierda de la pantalla. Una ayuda bastante especial viene dada por la tecla definida como ARROWS. Pulsándola obtendremos el eficaz apoyo de los arqueros. Usala cuando algún enemigo te impida seguir avanzando.

Si ha habido suertecilla y hemos ganado la batalla, tendremos que dejar un determinado número de soldados custodiando el territorio ocupado; pero los habitantes son rebeldes por naturaleza y si ven que un ejército muy numeroso les oprime se rebelarán causando importantes bajas. Asimismo, acumular demasiados soldados en tu ejército es perjudicial para la higiene y favorece la propagación de enfermedades contagiosas.

Analizando el nivel técnico (bip, bip)

La verdad es que ya podían haberle puesto, cuando menos, un poco de musiquilla. A lo largo del juego tan sólo se puede escuchar un pitido cuando hacemos una selección y algún que otro sonido metálico cuando entramos en batalla. Los gráficos tampoco son gran cosa. Realizados en mode 0 y bastante pequeños, los sprites tienen un bonito colorido y efectúan unos movimientos adecuados. De todas formas, el resultado final ha sido un producto bastante atractivo para jugar.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Genghis Khan es un juego bastante entretenido. Aunque no destaque por gráficos ni por sonido, merece la pena echarle un vistazo. Seguro que más de uno quedará literalmente enganchado hasta que consiga terminárselo.

OTRAS VERSIONES:

Spectrum, Amstrad CPC y PC.

Creador:

POSITIVE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Es adictivo.

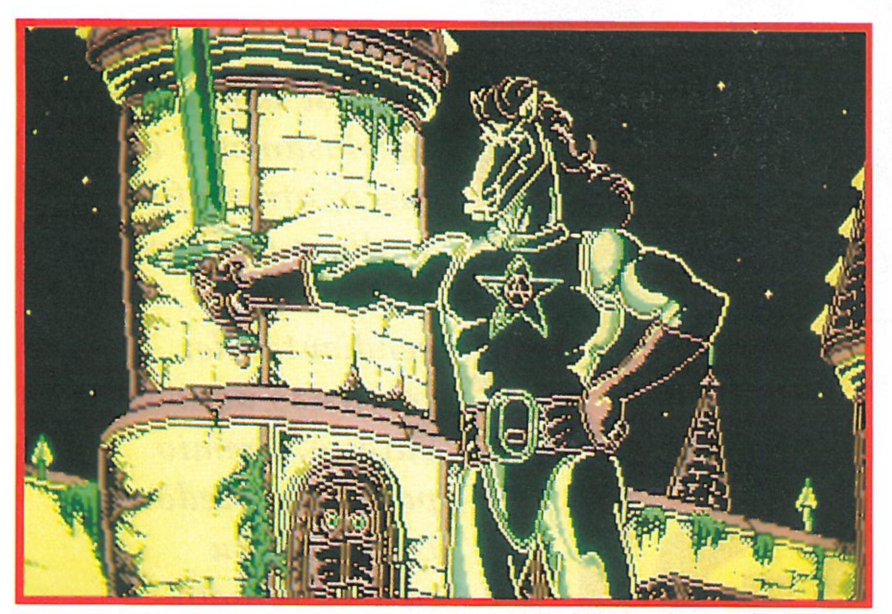
Lo peor:

Sonido casi nulo.



Sonido:	**3**
Gráficos:	**6**
Adicción:	**8**

CHESS HOUSERS



El ajedrez ha pasado en múltiples ocasiones por las pantallas de nuestros ordenadores personales. En un juego tan sobrio y tradicional como éste, pocas innovaciones cabían esperar. Pero lo que nadie habría podido imaginar es que algún día lo veríamos convertido en un juego de acción.

Curiosa mezcla de ajedrez y arcade

Chess Housers es un original juego en tres dimensiones tipo Alien 8. Hacía ya tiempo que no veíamos programas de este tipo, debido quizá a que el mercado se saturó en su momento con estos productos.

Nada más cargarlo, Chess Housers nos hace recordar aquellos viejos y entrañables juegos como Knightlore de Ultimate o Batman de Ocean. Luego, tras jugar un rato, las diferencias con estos clásicos resultan obvias, claro. Cada uno en su lugar.

El personaje central no es un explorador ni un superhéroe. Es, simplemente, una mano, así como suena. Una mano que se arrastra sobre las baldosas y que empuja o destruye fichas. El escueto manual de instrucciones aclara poco sobre la naturaleza de nuestra misión. Se nos habla de que hemos caído en la casa del ajedrez y que debemos buscar al rey para completar el juego. De su lectura también parece desprenderse que las fichas que allí habitan nos facilitarán la tarea, pero que también podrán llevarnos a la ruina. Pues, ¡qué bien!.

Los gráficos y el scroll son de gran calidad. (PC VGA)

La primera partida no nos aclara tampoco de qué va el asunto. Tras mover un par de personajes que supuestamente son peones, nos quedamos encerrados en un pequeño recinto del que no hay escapatoria posible. Los malditos peones han taponado la salida. A abortar partida tocan. De todas formas la suavidad del scroll de la pantalla, así como el del oscilante mensaje "game over" nos dejan gratamente impresionados.

En posteriores partidas vamos avanzando cada vez un poco más y cogiéndole gustillo al juego. Descubrimos que todas las piezas tienden a avanzar en la dirección a la que apuntan según el movimiento que les corresponde como piezas de ajedrez. Así, los peones, que suelen tener un obstáculo deteniendo su avance, salen disparados hacia delante cuando suprimimos dicho obstáculo. Normalmente, el único peligro que corremos es el de ser arrollados por alguna ficha descarriada o el de quedar encerrados en un recinto porque las piezas han bloqueado las salidas. Claro que, con un poco de vista será muy sencillo ir avanzando sin temor a las reacciones en cadena que pueda provocar el hecho de suprimir un obstáculo.

Pasito a pasito, pensando y calculando, avanzamos cada vez un poco más y casi sin darnos cuenta quedamos literalmente enganchados al ordenador jugando una y otra partida.

VERSION COMENTADA: PC CGA

Chess Housers es un juego sencillo con un planteamiento original. Resulta muy agradable por sus simpáticos gráficos y su buen acabado. Jugar con él es verdaderamente entretenido, aunque no tiene la suficiente acción como para mantener el interés por los siglos de los siglos, amén. De todas formas, recomendado.

OTRAS VERSIONES:

Sólo en PC.

Creador:

DIABOLIC

Distribuidor:

G-LL

Lo mejor:

Original y adictivo.

Lo peor:

Todos los niveles son prácticamente lo mismo.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	8

JUEGOS



DISC

Es la hora. Los combatientes se preparan para saltar a escena. Unos se acomodan nerviosamente el casco, otros afilan su disco de acero. Todos están pendientes del comienzo de la batalla. Premio para el vencedor: conservar su pellejo intacto.

Los gladiadores del tercer milenio

Corría el año tres mil y pico D.C., y las cosas no marchaban demasiado bien en este pequeño y revoltoso planeta. La superpoblación era el mayor de los problemas con que se enfrentaban los gobernantes y para subsanarlo no se les ocurrió nada mejor que el lanzamiento de disco a vida o muerte. Así como suena. Lo que hasta entonces había sido un simple juego que los niños practicaban a la salida de la escuela espacial, se convirtió en un temido método de control de natalidad. Ser designado para los campeonatos de disco significaba la muerte o gozar de una nueva oportunidad de competir de nuevo. Era la ley de la selva: sólo el más fuerte sobrevivía. Un método cruel y despiadado, como la vida misma.

Ahora ya hemos superado todo esto. Ya no hay superpoblación, tenemos métodos más civilizados para controlarla. No en vano somos una superpotencia galáctica en lo que a producción e instalación de gases letales para guarderías y jardines de infancia se refiere...

Luchadores, a luchar

Disc es un formidable juego de Loriciel que nos introduce en el mundo de los simuladores deportivos futuristas. Atrás quedaron ya deportes arcaicos como el fútbol, tenis o baloncesto. Ahora lo que priva es la competición a nivel interestelar en violentos deportes espaciales, en los que lo importante no es ganar, ni siquiera participar. El único objetivo es sobrevivir.

Nada más cargar el juego, Disc empieza a deleitarnos con una maravillosa música con efectos de sonido digitalizados. Realmente espectacular si la comparamos con las habituales charangas con que se nos martillea desde el zumbador del PC.

Lo primero es elegir nuestro luchador, escogiéndolo entre un selecto grupo de novatos. Después escogeremos a nuestro contrincante y el tipo de combate en que deseamos participar: entrenamiento, campeonato... Y ya, por fin, el ansiado enfrentamiento. Prepárate porque la lucha será terrible.

El combate

El recinto del juego está dividido en dos partes: nuestra zona y la del adversario. El suelo de cada una de las zonas consta de ocho enormes baldosas que irán desapareciendo con hábiles golpes de disco. No hay reglas, todo vale. El objetivo es eliminar al contrario despojándole de su fuerza vital, lo cual se logra golpeándolo, cómo no, con el disco. El movimiento de los personajes está muy logrado, contando incluso con detalles graciosos como el modo en que recuperan el equilibrio cuando pisan al borde de la zona. Podemos recoger los discos, lanzarlos, esquivarlos, detenerlos. En un momento dado puede haber varios discos revoloteando por la estancia, así que !cuidado!.

Epílogo

El juego es realmente entretenido, con un movimiento suave y manejable y unos efectos de sonido espectaculares. Todo muy bien, pero es preciso comentar un par de cosillas...

Primero: los programadores alardean de que su idea es original. Pienso que no es del todo cierto. Es verdad que no hay juegos de estas características para ordenador (al menos yo no recuerdo ninguno), pero la idea en sí ya aparecía en la película Tron.

Segundo: el cambio de discos (sólo dos, pero parecen cientos) entre partida y partida resulta agobiante, sobre todo cuando aún no nos hemos familiarizado con el manejo y pasamos más tiempo cargando que jugando. Se

VERSION COMENTADA: PC

Disc es un emocionante combate que pone a prueba nuestros reflejos y da rienda suelta a toda la agresividad que llevemos acumulada. Un buen producto más de la afamada compañía francesa Loriciel. Recomendado para todos los públicos.

OTRAS VERSIONES:

Atari ST, Amiga, PC y Amstrad CPC (disco y cassette).

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

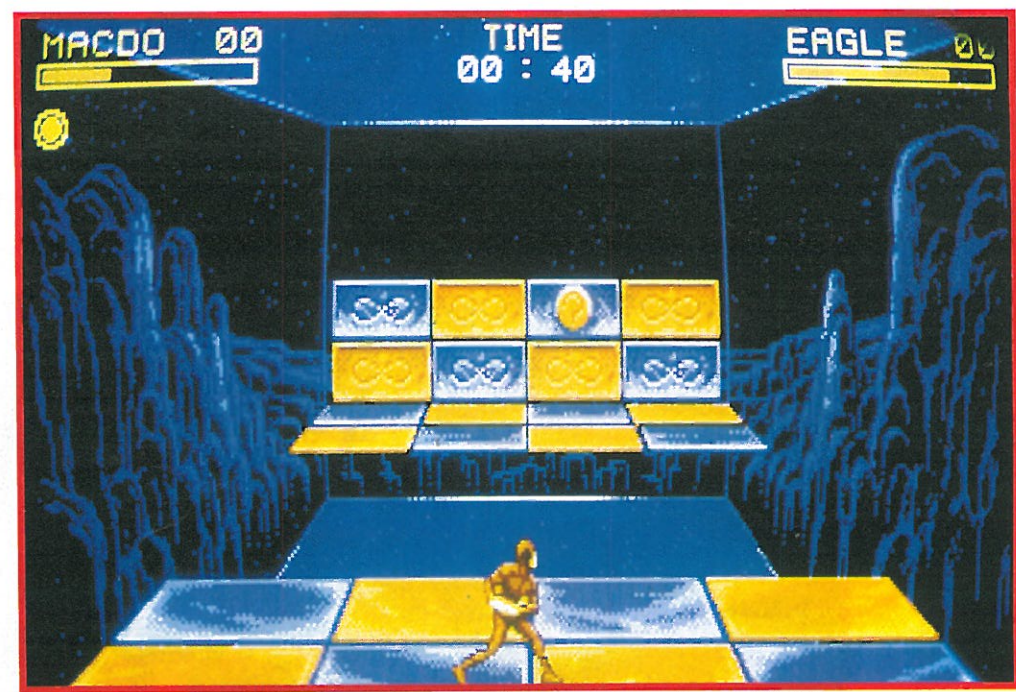
El movimiento.

Lo peor:

El cambio de discos.



Sonido: 9
Gráficos: 7
Adicción: 8



El juego se basa en el lanzamiento de un platillo contra el enemigo. (PC VGA)

aconseja la instalación en disco duro. Por lo demás, hay que decir que Disc responde a las expectativas que siempre se crean en torno a un juego de Loriciel. Muy bueno.

David Burgos

GAZZA II

Paul Gascoigne ataca de nuevo

Cuando ya se nos había pasado la resaca de los mundiales y el fútbol nos llega por televisión en dosis más moderadas, Empire vuelve a la carga con un nuevo simulador futbolístico: Gazza II.

Lo bueno de este juego es la amplia gama de posibilidades que posee. Abundantes menús y submenús nos ofrecen interesantes opciones a fin de crear un equipo que se adapte a nuestras preferencias. Así, podemos elegir nuestro equipo (entre los mejores de Europa), variar el once titular, hacer cambios en las tácticas, subir jugadores juniors al primer equipo y dar la baja, comprar o vender futbolistas. También se nos permite elegir el terreno de juego y establecer todo tipo de condiciones sobre el partido.



Amiga.

Es de destacar el hecho de que podamos asumir el papel de entrenador, mánager y jugador, y también resulta novedosa la inclusión de un ojeador incansable que proporciona soplos sobre posibles fichajes y nuevos valores. Y llegamos a lo que realmente interesa: el partido. Los gráficos tienen bastante colorido, sí, pero se han visto mucho mejores. La visión cenital del juego obliga a establecer una inevitable comparación con el Kick Off, y Gazza II sale bastante perjudicado. El scroll, el movimiento y la rapidez dejan mucho que desear.

Son muy simpáticas las animaciones de Gazza y del periodista cuando comentan las incidencias del partido. La música resulta agradable y marchosa al principio, pero se convierte pronto en ritmo machacón e insistente.

VERSION COMENTADA: AMIGA

La verdad es que Anco con su excelente Kick Off 2 y posteriores versiones mejoradas ha dejado muy alto el listón en lo que a juegos de fútbol de refiere. Desgraciadamente, Gazza II no está a la altura de las circunstancias.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Spectrum 48, Amstrad CPC, C-64.

Creador:

EMPIRE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Numerosas opciones.

Lo peor:

Constituye un paso atrás en juegos de fútbol.



Sonido: 6
Gráficos: 7
Adicción: 7

PORTS OF CALL

Estrategia adictiva



Si os digo que este simulador reproduce la vida de una compañía de barcos mercantes, y que no vais a encontraros con misiles teledirigidos, ni con submarinos nucleares, ni con hordas de piratas, probablemente pasaréis la hoja y no leeréis este comentario. Así que mejor no os lo digo.

Ports of Call nos pone al mando de una compañía naviera de transporte marítimo; de una o de cuatro, porque hasta cuatro jugadores pueden competir entre sí por hacerse con un hueco en el mundo de los barcos mercantes. No es que tenga miedo de que dejéis de leer esto, pero os aseguro que es un juego mucho más divertido de lo que puede sugerir a primera vista.

Para empezar, y tras elegir el número de jugadores e introducir sus nombres, así como el de sus compañías, deberemos decidir cuánto tiempo durará el juego. Podemos escoger entre una, dos, tres horas, o simplemente continuarlo hasta que se acabe, es decir, hasta que las empresas se queden sin fondos.

Cada empresa parte con un capital inicial de cuatro millones de dolares, que es mucho menos de lo que parece. Para que os hagáis una idea, el menor precio de un barco usado (por supuesto, los nuevos no pueden ni tocarse al principio del juego) ronda los dos millones. A esto hay que sumar el coste de las reparaciones, puesto que el barco no está en buen estado, y cada día que pase el barco nos costará en torno a cuatro o cinco mil dolares de mantenimiento. Eso sin contar el combustible.

Una vez tengamos el barco en condiciones podemos comenzar a transportar mercancías. Escogemos la carga, el destino, y entramos en la primera fase animada del juego. Debemos sacar el barco del muelle en el sentido que nos indican (es decir, que no podemos sacarlo con el morro apuntando hacia el puerto). Esta tarea, que a priori parece fácil, no lo es debido a que los barcos no tienen la maniobrabilidad o velocidad de respuesta de un automóvil, por ejemplo. La inercia que adquieren al proporcionarles un determinado empuje hace que más de una vez nos demos un buen golpe con tierra, momento en el cual se dará por concluída nuestra magistral maniobra. Tras comunicarnos el nivel de desperfectos sufrido y darnos opción a repararlos, debemos decidir la velocidad en nudos durante la travesía. A más velocidad, más consumo de combustible y menos duración del viaje, repercutiendo en menor gasto de mantenimiento del barco. Es en este punto cuando la ayuda de una calculadora se hace imprescindible.

Al comienzo del juego debemos escoger un puerto donde situar nuestra empresa, lo cual determinará también la bandera bajo la que navegan nuestros barcos. Entre los puertos podemos encontrar a Londres, Nueva York, Río de Janeiro, San Francisco, etc. Si una vez comenzado nuestro periplo nos olvidamos de volver de cuando en cuando a nuestro puerto nos encontraremos con desagradables sorpresas (como por ejemplo, desfalcos en nuestra cuenta).

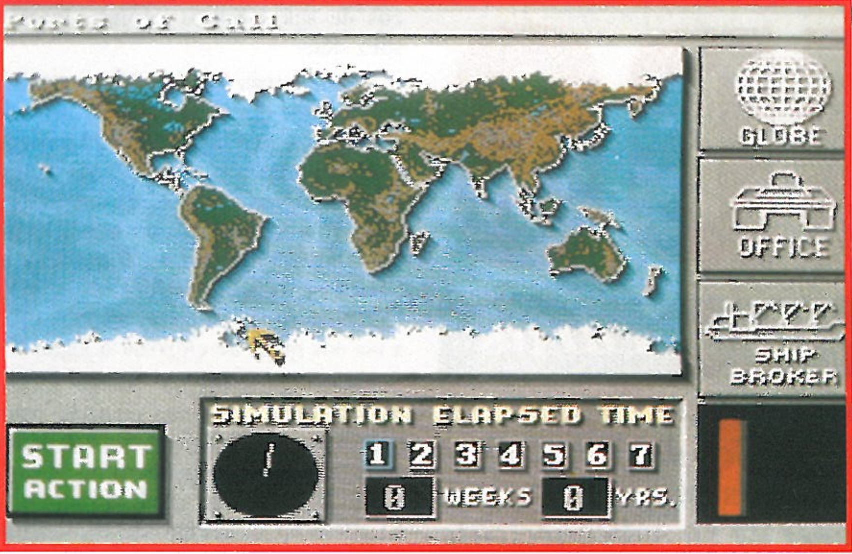
Además de las tareas de sacar el barco e introducirlo en los muelles, nos veremos de vez en cuando en problemas tales como esquivar icebergs, evitar choques con barcos fuera de control, etc. Llegados a este punto conviene aclarar que nosotros no tenemos que dirigir el barco durante la travesía entera (algo que sería sumamente aburrido), sino que durante el viaje podemos dedicarnos a otras tareas como intentar conseguir créditos, pagarlos, efectuar hipotecas sobre el barco y levantarlas, así como comprar otros barcos, venderlos, etc., es decir, realizar todo tipo de operaciones financieras con el fin de conseguir aumentar los beneficios (algo que, dicho sea de paso, no va a ser nada fácil).

Cuando nos encontramos en algún puerto podemos reparar nuestro barco, llenar los tanques de combustible, echar un ojo a las ofertas de transporte, y, si las razones económicas que nos ofrecen no nos convencen, llevar el buque a dique seco. Al iniciar la carga de alguna mercancía pueden aparecer preguntas que nos invitan a transportar pequeñas cargas de dudosa legalidad y, generalmente, demuy buen precio. En nuestra mano está aceptarlas o mantenernos dentro de los límites de la justicia.

En las labores de oficina podemos ver también un gráfico que recoge el



Desde la oficina podemos controlar nuestras transacciones comerciales. (Amiga)



Menú principal. (Amiga)

flujo de capital a lo largo de los últimos doscientos días (algo más de una hora en tiempo de juego real, aproximadamente). En él podemos asustarnos de los negocios que hemos hecho. El coste de la travesía se corresponde con una línea ligeramente inclinada hacia abajo que representa el coste de mantenimiento del barco durante el viaje, acabando con una brusca subida que indica el cobro del precio del transporte. Si la línea que sube no compensa el descenso que tuvo lugar con la primera línea, hemos hecho un mal negocio; en caso contrario, habrá que tomar nota para hacernos una idea de las cifras que hay que manejar si queremos ganar dinero.

Una interesante idea

Ports of Call no nos pone al mando de un ejército, ni nos convierte en dioses, ni nos sienta en el despacho de un alcalde, pero contiene tanta estrategia como cualquiera de estos juegos. Se trata de una idea genial, que se ha llevado a la pantalla del ordenador de una forma discreta, pero suficientemente buena.

Sí, los gráficos son bastante buenos, excepto en la fase del puerto, donde el barco se representa por un conjunto de líneas en lugar de mediante sprites. El sonido es, en honor a la verdad, poco atractivo. Sin música (al principio del juego oiremos un ritmo machacón que no sale de tachún-tachún), los efectos son muy pobres, limitándose prácticamente al ruido de las máquinas mientras nos encontramos en la fase de control del barco.

El movimiento de las fases "arcade" es discreto, aunque el verdadero objetivo de estas fases no es que nos movamos deprisa, sino correctamente. Por su parte, la dificultad es muy alta, repercutiendo en una adicción también elevada. Al contrario que en otros juegos, en Ports of Call las dificultades nos impulsan a probar otra vez, y otra, y otra...

El juego se controla con ratón, aunque como forma alternativa podemos también usar el teclado. En ambos casos, aunque más en el primero, el manejo es sencillo, existiendo sólo algún problema en la fase de manejo del barco, donde el ratón no está correctamente alineado, lo que produce que los indicadores de empuje se muevan más de la cuenta. Por lo demás, no hay ningún problema.

Y el punto fuerte de este juego se encuentra en su originalidad. A pesar de que no trate de una obra de arte de la programación, se han tenido en cuenta infinidad de detalles produciendo una sensación de realidad espeluznante. Si a esto le sumamos el hecho de que sea la primera vez que esta idea es utilizada para realizar un juego, tenemos un juego distinto y atractivo. Recomendado a los amantes de la estrategia.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un nuevo juego de estrategia, con el que desarrollar nuestras escondidas aptitudes de empresarios, y que engancha con una pasmosa facilidad. A pesar de un acabado un tanto espartano, no cabe duda de que estamos ante un atractivo juego de estrategia.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y PC.

Creador:

THE DISC COMPANY

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

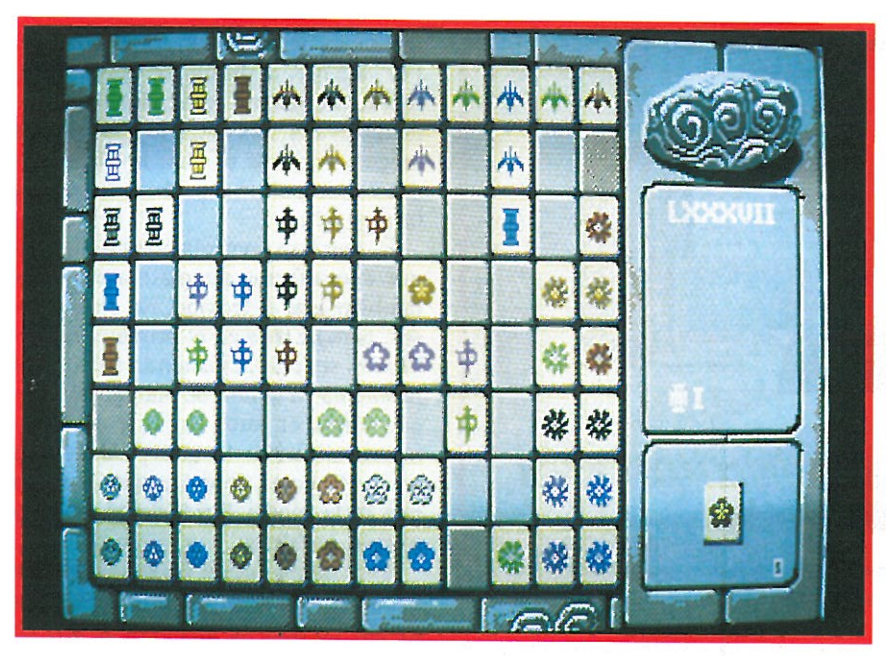
Original y completo.

Lo peor:

El sonido.



Sonido: 3
Gráficos: 7
Adicción: 9



ISHIDO

El sendero de las piedras

Según las antiguas leyendas de la vieja China, todo aquel que domine la técnica del ISHIDO se convertirá en un auténtico maestro, y será capaz de aprovechar todo el poder de su subconsciente para poder predecir con toda exactitud el futuro.

ACCOLADE nos sorprende otra vez con un nuevo y excitante juego de mesa que antiguamente se jugaba con piedras, y que llegó a formar parte de la filosofía de la vida.

El juego viene acompañado de un completo manual llamado "EL SENDERO DE LAS PIEDRAS", donde se recogen una gran cantidad de consejos y reglas sobre el ISHIDO. Este manual nos cuenta cómo surgió y se propagó este juego por todo el mundo, y cómo las gentes utilizaron su poder.

El ISHIDO fue descubierto por primera vez en la época moderna (1961), en una excavación arqueológica al norte de Inglaterra entre restos druídas. Al principio no se sabía nada acerca de ese tablero, ni si quiera se conocía si era un juego, y si tenía antecedentes. En períodos sucesivos se fueron descubriendo tableros similares con piedras a lo largo de todo el mundo (Méjico, Nepal, Japón, etc.). Ni los arqueólogos ni los filósofos podían encontrar pleno sentido a lo que habían encontrado. Fue finalmente un monje taoísta el que proporcionó la respuesta al mundo entero.

ISHIDO es un juego de piedras de gran tradición compuesto por un tablero de 96 cuadros, con una disposición de doce cuadros horizontales por ocho verticales, en el cual tienes que colocar hábilmente las 72 piedras que tienes.

En breves palabras el juego consiste en que tienes piedras de seis colores diferentes y con seis anagramas o inscripciones diferentes, que en conjunto son 36 piedras. Cada piedra estará repetida una vez, lo que hace un total de 72 piedras. Todas ellas están vueltas boca abajo y saldrán en un determinado orden. Pues bien, tu tienes que ir colocando una al lado de otra haciendo coincidir, o bien el color, o bien la inscripción, hasta haber terminado con todas las piedras.

El colocar el total de las piedras no te convierte en un maestro, ya que después de jugar varias veces te darás cuenta que eso no es muy difícil.

Lo más interesante del juego es aprender el camino de los 4 senderos, es decir, el arte de colocar una piedra en la mitad de una cruz formada por otras cuatro piedras. Esto, que aparentemente es sencillo, requiere una gran habilidad y poder de concentración, así como de observación. El "libro de los cuatro senderos" comenta que Wuying Zao jugaba en el sorprendente nivel de "ocho 4-Senderos", y que pocos de sus súbditos podían alcanzar sólo siete.

Cuantos más 4 Senderos hagas, más puntuación obtendrás. Tal es así que el primer 4 Sendero valdrá 25 puntos, y el duodécimo 4 Sendero valdrá 50.000 puntos. Puntuación casi imposible de obtener, a no ser que seas un descendiente directo de Zao o seas la auténtica revelación del siglo XX. Una buena puntuación serían unos 1500 a las dos horas de empezar a jugar.

Estarás jugando un "Juego Maestro" si vacías la bolsa creando ocho coincidencias de 4 Senderos alrededor de las seis piedras de apertura. Si consigues jugar en ese nivel, ¡enhorabuena, estás en el camino de convertirte en una leyenda!

Las reglas son sencillas: colocar una pieza del mismo color o dibujo al lado de otra. La cosa se complica cuando tienes que hacer coincidir dos, tres y cuatro piedras. Si haces coincidir cuatro, tendrás formado un 4 Senderos.

Si no se te ocurre como hacerlo, el programa te puede decir dónde puedes poner, pero la ayuda se paga con no aparecer en la tabla de récords. También puedes consultar el tipo de estrategia que puedes seguir, y cada vez que tengas un 4 Senderos puedes hacer una pregunta al Oráculo.

El juego viene con una serie de tableros y piedras standard, pero tú las puedes modificar, o crearte unas nuevas mediante un editor de piedras que viene dentro del programa. También nos permitirá modificar cualquier juego de piedras con el Deluxe Paint.

Otra opción a tener en cuenta, aunque no muy importante, es que nos

VERSION COMENTADA: PC

Juego de mesa entretenido que necesita de gran capacidad de concentración. Buenos gráficos, amplio menú de opciones y muy original. No defraudará a los jugadores de ajedrez.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y PC.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

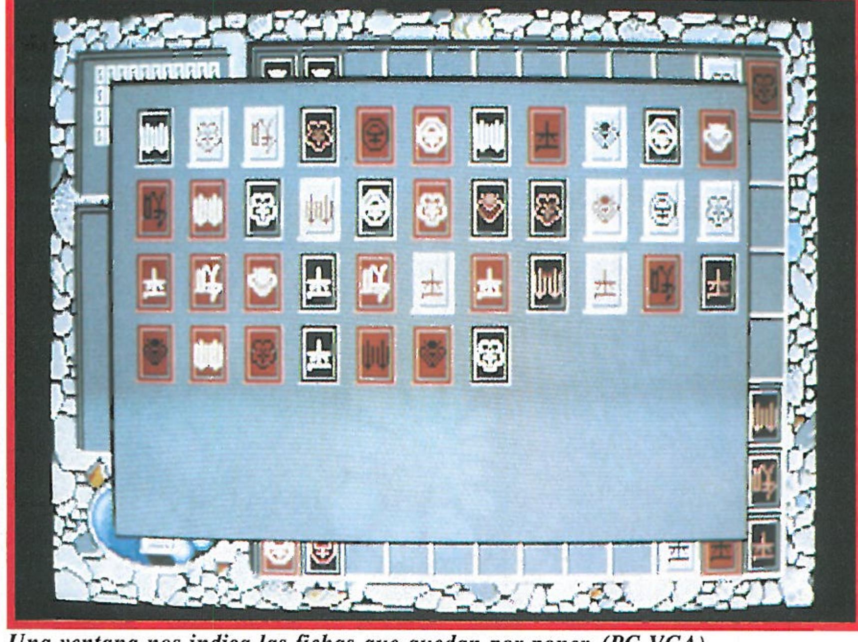
Original y entretenido.

Lo peor:

La dificultad para llegar a ser maestro.



Gráficos:	7
Adicción:	9
Sonido:	6



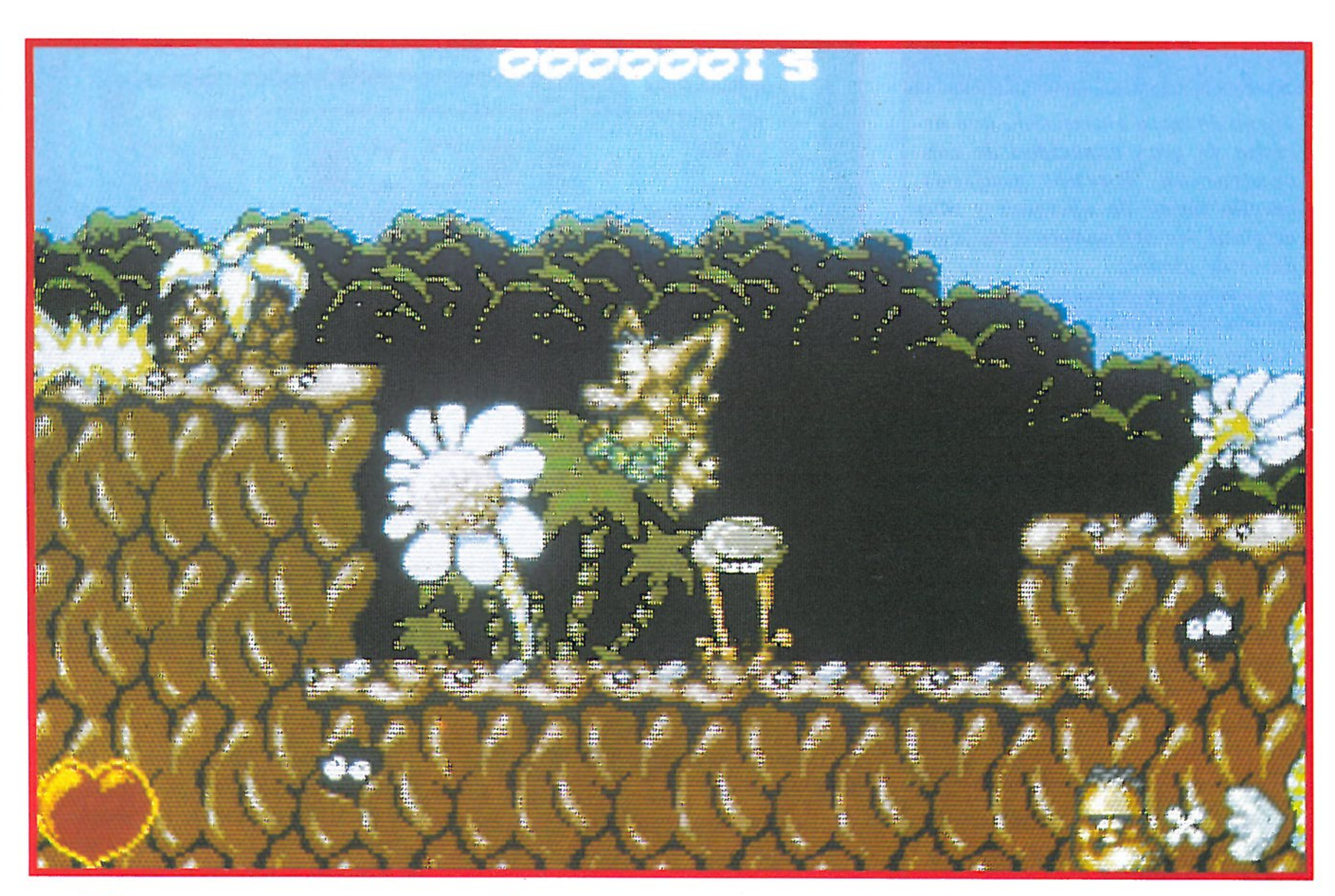
Una ventana nos indica las fichas que quedan por poner. (PC VGA)

deja elegir entre sonido de PC o sonido digitalizado.

Al ISHIDO puedes jugar tú sólo, el ordenador sólo, tú y el ordenador, tú y un compañero contra el ordenador, o tú contra un compañero.

Si te gustan los juegos de mesa y plantear estrategias podemos decir que ISHIDO es uno de los juegos que te van a gustar, ya que es muy sencillo de manejar y además es muy adictivo.

Javier Martín



CHUCK ROCK

En busca de la novia perdida

Los detractores de este juego pueden decir que en el fondo no es más que un arcade de plataformas, con los mismos defectos y las mismas ventajas que siempre, pero es justo reconocer que Chuck Rock tiene las gotas de originalidad necesarias para decir que estamos ante un juego distinto.

Lo primero que hay que elogiar de Chuck Rock es su escena de introducción, en la que se narra de forma animada el argumento que da pie al juego.

En un día soleado y tranquilo, Chuck y su compañera Ofelia se encontraban en casa, disfrutando del placer de estar juntos. Chuck esperaba impaciente ante el piedrovisor el comienzo del partido de footrock, mientras que Ofelia se encontraba fuera tendiendo la colada. De pronto, un fuerte golpe en su cabeza hizo que Ofelia perdiera el sentido. El despreciable Gary Gritter la cogió de los pelos y se la llevó arrastrando. Estaba claro que Gary estaba locamente enamorado de Ofelia, y que en un arrebato de celos la raptó. Pero Chuck no se iba a quedar quieto... Digo que Chuck NO se iba a quedar quieto... CHUCK, HOMBRE, DEJA DE UNA VEZ EL PARTIDO Y VE A RESCATAR A OFELIA.

Exacto, así. ¡Oh, no! El taparrabos de Chuck estaba en la colada y no puede ponérselo. Piensa algo Chuck... y deprisa.

Bueno, un puñado de hojas no es lo más elegante pero sí lo más práctico y rápido. Sólo espero que consigas rescatar a Ofelia antes de que llegue el otoño...

¡Ah! Se me había olvidado decir que nos encontramos en la Edad de Piedra.

El juego

Tras la graciosa presentación, en la que aparecen ideas tomadas de las historias de los Picapiedra, pasamos al juego en sí, en el cual Chuck emprenderá la búsqueda de su amada. Se trata de un juego de plataformas típico, aunque tanto el tratamiento gráfico como las armas que podemos usar lo diferencian de otros juegos del mismo estilo.

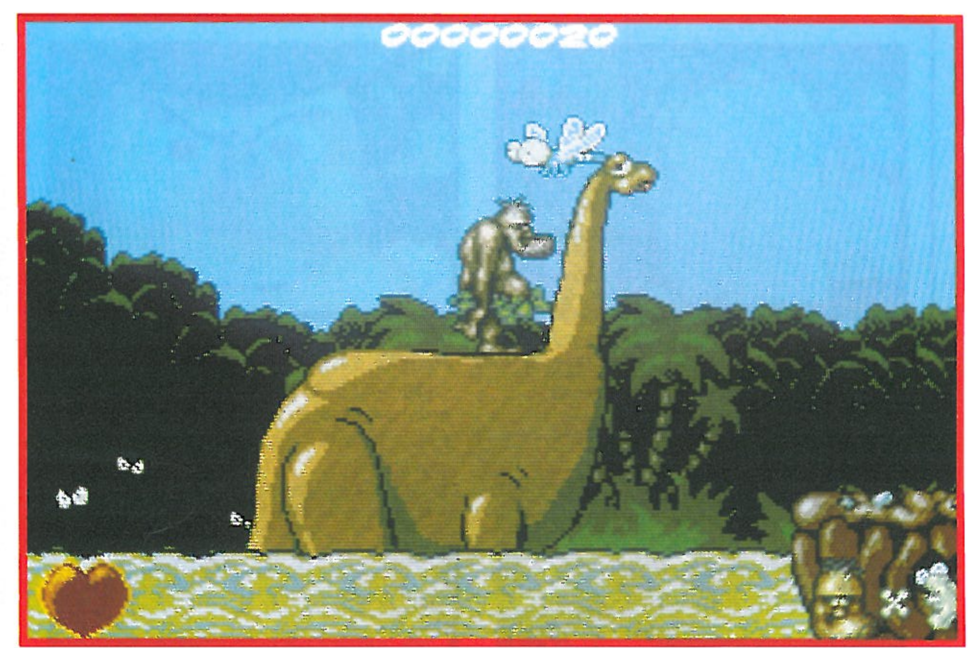
Para empezar, los golpes que Chuck puede propinar son sólo dos: la patada en aire, y el tripazo.. El primero es bastante habitual entre la multitud de

personajes que invaden los videojuegos, aunque no suelen sujetarse el taparrabos mientras saltan. Por su parte, el tripazo representa una total innovación en el campo lúdico-informático, y da una idea de lo que avanza la tecnología. Por si acaso todavía hay alguien que no tenga claro en qué consiste un tripazo, es algo así como encoger la curva de felicidad (esa que se consigue a base de beber cerveza y comer cordero) y luego expandirla de golpe. Se trata de un movimiento de dos tiempos, de mucha efectividad. También podemos recoger algunas piedras que, aunque nos harán caminar más lentamente, nos proporcionarán cobijo para las avalanchas que de cuando en cuando se nos vendrán encima, y que constituyen una excelente arma arrojadiza.

El juego está estructurado en varias fases, al término de las cuales... ¡SORPRESA, NO HAY UN ENEMIGO DE MAYOR TAMAÑO Y DIFICULTAD! De hecho, al final de cada fase no hay enemigo, lo cual es tan novedoso hoy en día como lo fue hace algunos años encontrarse una inmensa mole de pixels.

Entre los enemigos que vamos a encontrar hay pajarracos prehistóricos, cangrejos, peces, etc., los cuales no resultan demasiado peligrosos, aunque hay que aprender a medir la distancia a la que lanzar nuestro temido golpe mortal, porque en caso contrario se nos echarán encima, provocando una disminución de la energía y, en caso de que estemos muy débiles, la desaparición de una de nuestras tres vidas.

Como buen juego de plataformas, en numerosas ocasiones será obligado efectuar saltos perfectamente medidos, con el fin de evitar caer en trampas sumamente peligrosas para nuestra salud. La destreza con el joystick se hace, pues, imprescindible. Además, en ocasiones habrá que estimular a la fauna para que nos ayuden en nuestra búsqueda. Por ejemplo, cierto pterodáctilo dormilón despertará tras uno de nuestros contundentes tripazos y nos transportará a zonas de otro modo inacessibles. También será necesario usar la cabeza: un cocodrilo que dormita con su vientre encima de una piedra puede convertirse en un excelente trampolín si encontramos algo que arrojar sobre su cabeza (como una piedra) mientras nosotros nos encontramos encima de su cola.



A lomos de un brioso corcel, Chuck atraviesa el lago. (Amiga)



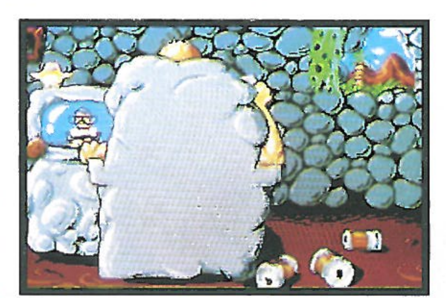
La ballena es útil para tomar un pequeño respiro. (Amiga)

Ya avanzado el juego tendremos oportunidad de apreciar las habilidades natatorias de Chuck, aunque habrá que echar un ojo a la cara que figura en la esquina inferior derecha para que no se ponga totalmente azul, porque se nos puede marear el muchacho y a ver qué hacemos entonces...

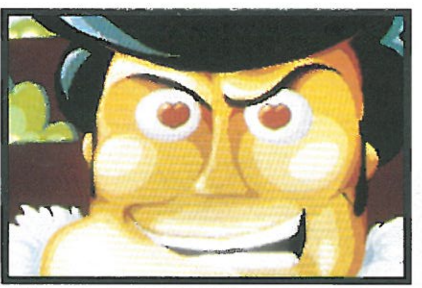
Y poco más se puede decir del desarrollo de Chuck Rock, excepto que está plagado de detalles cómicos que nos impulsarán a seguir con un sentimiento mucho más sano y alegre que en esos juegos en los que se disparan bombas de destrucción masiva, o cohetes teledirigidos, o tantas otras armas futuristas.

¿Y de lo demás, qué tal?

Pues bien, gracias. Los gráficos son de tamaño normal, pero muy coloristas y divertidos. Chuck, como buen eslabón perdido entre el hombre y el mono, va arrastrando sus manos por el suelo y tiene aspecto de brutote. Los decorados están muy cuidados, mientras que los enemigos nos deparan más de una sorpresa (ya veréis cuando tengáis que pasar por debajo del dinosaurio, ya...).



Chuck Rock se dispone a presentar un partido de footrock. "A ver si empieza ya"!, brama colérico, "Se me están acabando las provisiones de Coca-Roca."



Mientras tanto, su bella esposa Ophelia, resignada a perderse el episodio 315 de"Cristal de Roca", se halla en el patio tendiendo la colada. Poco sospecha que alguien espía sus movimientos.



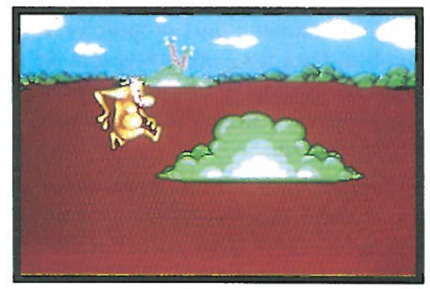
¡BOOONK!. El malvado Gary Gritter, villano donde los haya, golpea la linda cabecita de Ophelia con una porra...



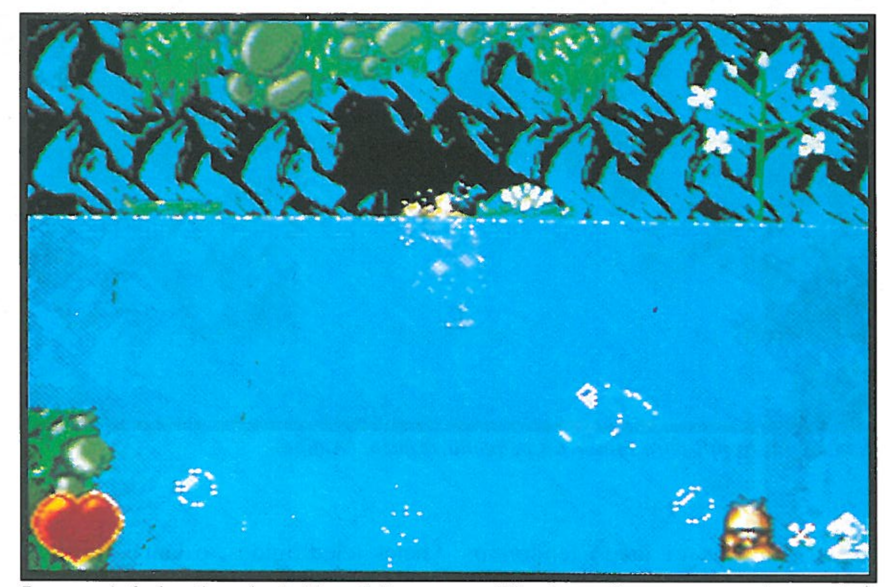
...y se la lleva arrastrando. El rapto es una cosa muy fea.



"¿Que ha sido eso?". Exclama Chuck. "¡Opheeeliaaaa! ¡Traeme más Coca-Roca!". Mas al no obtener respuesta, el cavernícola sale a ver que pasa.



"¡Oh, Cielos! ¡Ophelia ha desaparecido! ¡Ya me la han secuestrado!". En su precipitación, Chuck sale de casa sin los pantalones. "En cuanto me cubra algo, se va a enterar ese matón de Gary. "¡Mi pobre Ophelia!". Aquí comienza la aventura.



La cara inferior derecha indica el tiempo que Chuck puede permanecer buceando. (Amiga)

El movimiento es también muy bueno y no hay que ponerle ninguna pega. En las zonas donde el decorado tiembla, parece que se nos va a caer la pantalla a cachitos...

El juego es original en su argumento y línea gráfica; por el contrario, el desarrollo está bastante visto, a pesar de ello ciertos detalles lo salvan de la mediocridad. Por otro lado resulta muy adictivo, y como es habitual en este tipo de juegos habrá que calcular bien los movimientos para sobrevivir el mayor tiempo posible.

En fin, que sin ser un nuevo concepto de juego, al menos esta vez se han dignado cambiar el estilo de los gráficos y la historia, aportando buenas dosis de humor y convirtiendo a Chuck Rock en un juego interesante.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Aunque en el fondo sea lo de siempre, no se puede negar que Chuck Rock merece una buena nota por su calidad, tanto gráfica como en lo referente al movimiento, y por su originalidad. Si no tienes todavía un juego de plataformas, o si los que tienes son excesivamente antiguos, Chuck Rock es tu juego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Original y de gran calidad.

Lo peor:

No deja de ser un típico arcade de plataformas.

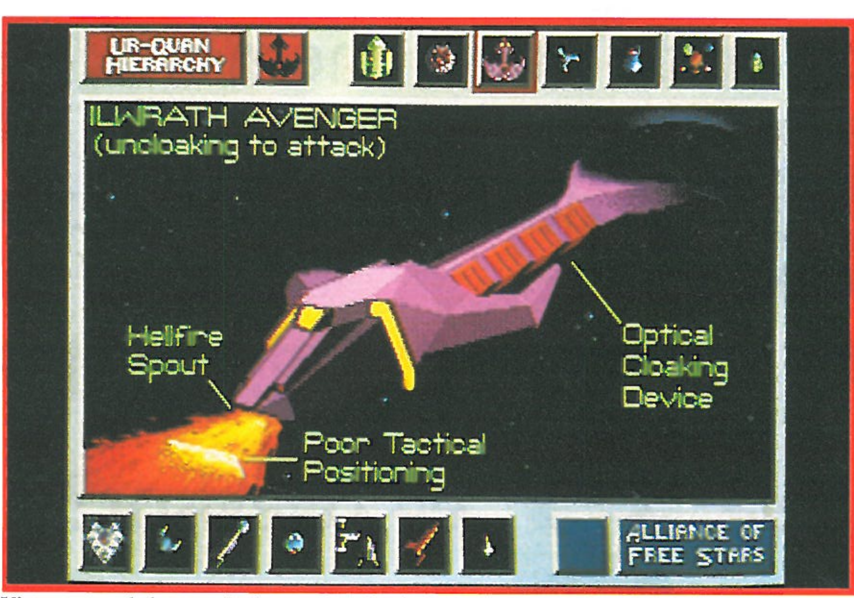


Sonido: 7
Gráficos: 9
Adicción: 8

JUEGOS

STAR CONTROL

Alianza de planetas por la paz



Vista general de una de las naves. (Amiga)

En pleno siglo XXVII se firmó el acuerdo más importante de toda la historia de la humanidad: el Tratado entre la alianza de las Estrellas Libres y la Tierra. Nunca antes se habían unido tantas razas diferentes para un fin común. La defensa de la libertad y de una existencia pacífica en el Universo quedaba asegurada.

Se dice que la paz es un período de tiempo entre dos guerras y, lamentablemente, suele ser cierto. La diabólica Jerarquía de Ur-Quan amenazaba con romper la armonía reinante entre las galaxias desde la firma del Tratado, así que la Alianza no tuvo más remedio que entrar en guerra. Guerra por establecer la paz. La eterna paradoja.

Juego cargado. ¿Y ahora qué?

Star Control recrea la lucha interestelar de la Alianza contra la Jerarquía. Desde el menú principal se nos ofrecen tres formas de entrar en batalla: práctica, meléе y juego completo. Ambos contendientes son, inicialmente, humanos, pero también desde el menú principal es posible seleccionar otro tipo de rival. Así, podemos participar dos jugadores manejando joystick y teclado o hacer que el segundo jugador sea una computadora (control por ordenador), un cyborg o un pystron. Estos dos últimos rivales vienen controlados a medias por una persona y el ordenador, y cada uno de ellos cuenta con tres niveles de pericia que podemos variar. Una vez realizadas todas estas selecciones, sólo falta elegir el modo en que queremos combatir contra la malvada Jerarquía o contra la Alianza. Claro que esto último está reservado para aquellos que cuando jugaban a vaqueros, de pequeñitos, siempre hacían de forajidos para ver si se podían cargar al que hacía de sheriff. Porque los malos son los de la Jerarquía, que conste.

¡A jugaaaar!

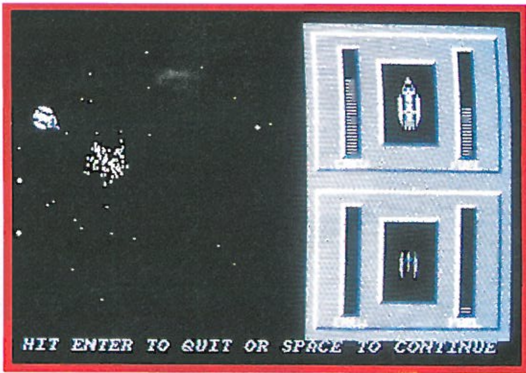
Así, de entrada, lo más práctico resulta escoger la práctica, valga la redundancia. De esta manera iremos aprendiendo el manejo de las naves de combate con vistas a futuros y más interesantes enfrentamientos.

En modo práctica podemos elegir entre ocho tipos de naves diferentes, cada una con determinados niveles de resistencia y poder de disparo. Algunos navíos son extremadamente rápidos y manejables pero con poca autonomía de disparo. Otros poseen armamento eficaz pero son lentos y disponen de escasa maniobrabilidad. No se puede decir que unos sean mejores que otros; su valor se mide en función del enemigo con el que se esté luchando. Por este motivo resulta conveniente conocer bien tanto las características de las naves propias como las de la Jerarquía (suponiendo, una vez más, que estéis de parte de los buenos de la película).

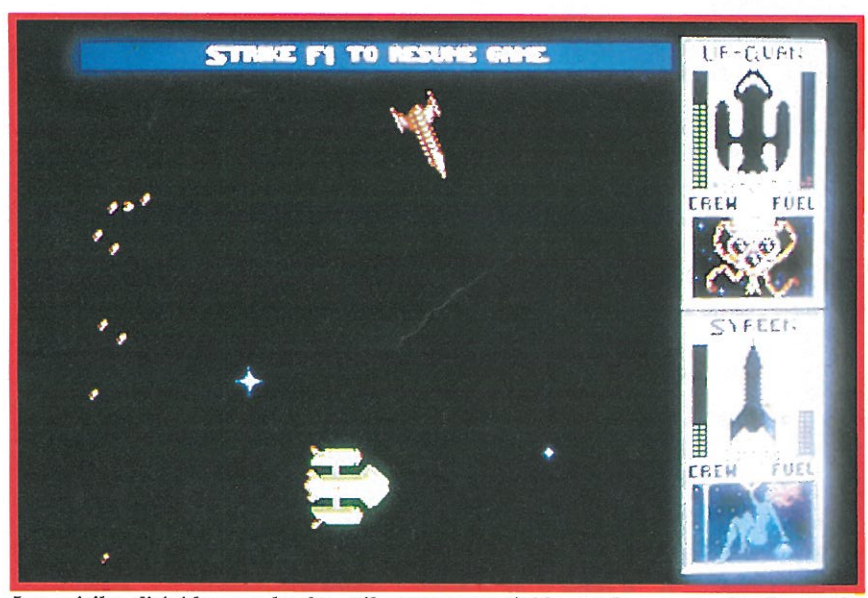
Si ya estáis cansados de tanta práctica y lo que buscáis es un poco más de acción, lo vuestro es el modo melée. La verdadera competición entre fuerzas siderales comienza ahora. Estamos inmersos en una terrorífica lucha entre dos bandos de cuatro naves cada uno, seleccionadas entre las que participaban en la práctica. Aquí es donde radica la importancia de conocer bien el funcionamiento de cada nave. El orden en que saldrán a combatir es elemento primordial para el triunfo. Hay que tener en cuenta que una nave con unas determinadas características puede resultar completamente inútil contra ciertos enemigos y convertirse en arma devastadora contra otros. Así



En lo más cruento de la batalla. (Amiga)



Nave enemiga destruida. Hemos ganado una batalla, pero no la guerra. (CPC)



Los misiles dirigidos son letales, sólo una nave rápida puede escapar de ellos. (PC)

que, mucho ojo y cuidado con malgastar un navío haciéndole luchar contra un enemigo que no es el adecuado para su potencial.

Finalmente sólo queda comentar el modo full game. Aquí, además de participar en combates, entramos en un emocionante juego de estrategia. En la parte derecha de la pantalla visualizamos las órdenes que estamos en condiciones de dar y una lista de nuestra flota estelar. En la pantalla del juego vemos estrellas que muestran diferentes colores según sean colonizables, inexploradas, mundos muertos o planetas minerales. Podemos dirigir nuestras naves hacia ellas, entrar en combate con el enemigo, establecer una colonia, explotar una mina, construir naves nuevas en la base espacial, elevar fortificaciones, sitiar al enemigo, reclutar nuevos miembros para la tripulación... Todo ello guardando rigurosos turnos, claro está.

Original, sí señor

La verdad es que Star Control es un juego atípico y, por tanto, original. No es exactamente un matamarcianos ni un juego de estrategia, aunque reúne elementos de ambos. Los gráficos son pequeñajos, nada del otro jueves, y el sonido tampoco es lo que se dice espectacular. Pese a ello, Star Control es muy adictivo e interesante, aunque cuesta un poco acostumbrarse a disfrutarlo. Recomendado.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Nadie podía pensar a estas alturas que un juego ambientado en el espacio y con extrañas criaturas con tentáculos como protagonistas, pudiese salirse de la rutina y ser original. Pues vaya, los señores de Accolade lo han conseguido y, además, con éxito.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, PC, C-64 y Amiga.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Original y adictivo.

Lo peor:

El aspecto estético.

VERSION PC

Tan adictivo o más que la versión Amstrad CPC. Incluye pantallas de excelente calidad con música y sonidos bastante buenos. El número de naves que participan en la práctica y en la melée es considerablemente superior al de la versión CPC y su manejo es mucho más real, puesto que cada nave experimenta la fuerza de la gravedad e inercia. Muy, pero que muy bueno en gráficos, adicción y originalidad.



Sonido:	4
Gráficos:	5
Adicción	9

17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX

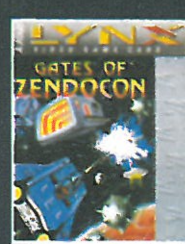
LY

EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

ACCION P



ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con multiples y devastadoras armas, conduces tu nave a traves de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes oleadas de alienigenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a traves de 40 niveles para 4 aventureros que descubriran pocimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, logica y autocontrol. ¡Atrevete con el desafio!



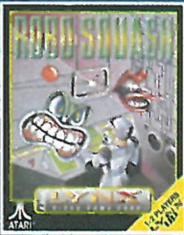
Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las pildoras y tragate a los fantasmas.



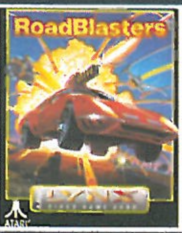
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresion, pero es dificil distribuir el periodico evitando los obstaculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cometelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atomico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendras que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Sólo tu astucia y tu destreza te permitiran abrirte camino y evitar las trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



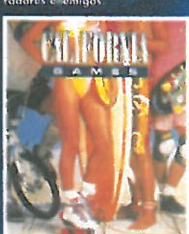
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedicion.



XENOPHOBE. Tendras que combatir los Xenos en mas de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podran acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve disparo hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, disparale tambien. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu mision.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espiritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

3.900 + IVA Ptas.

PERIFERICOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

NX™

EN EL MUNDO PORTATIL A TODO COLOR

ARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
- Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
- Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.

LYNX · ATARI · ON · OFF · OPTION 1 · RESTART · FLIP · OPTION 2 · B · A

LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.



LA NUEVA GENERACION.

VISITANOS EN INFORMAT PALACIO Nº 1 NIVEL 1 STAND 555

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 653 50 11 / 663 83 36

- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de El Corte Inglés

ATARI®

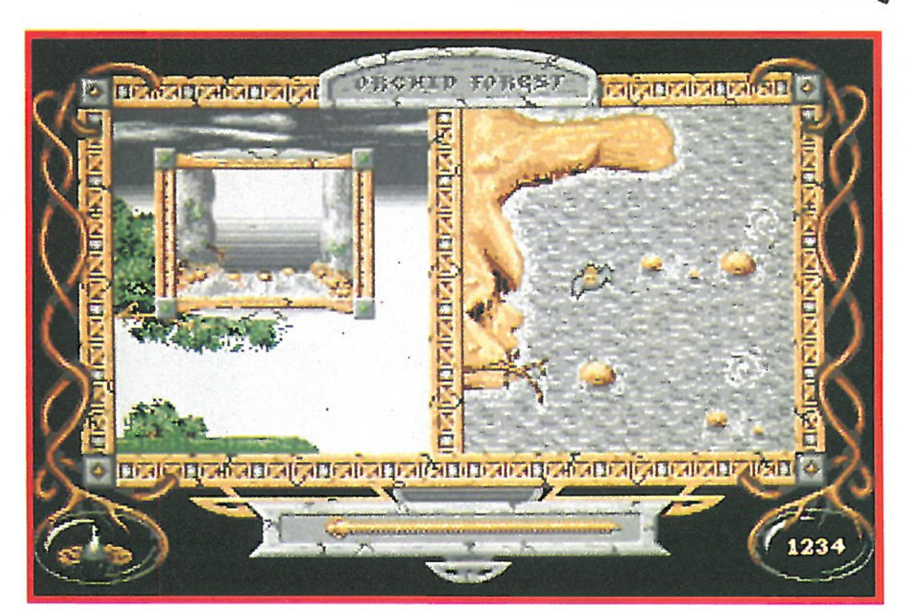
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

LA HISTORIA INTERMINABLE II

Que no muera la imaginación



El mundo de Fantasía está nuevamente en peligro. Solo tú, Bastian, puedes evitar que desaparezca completamente engullido por la Nada. ¿Serás capaz?



Bastian ha abierto el libro mágico una vez más. Los hay que no escarmientan, pero es que Fantasía es un mundo totalmente irresistible. Por desgracia, las nuevas son descorazonadoras: una vez más, la Nada amenaza con devorarlo todo y no dejar vestigios de un mundo que siempre ha sido refugio para los que sueñan. Hay que evitarlo a toda costa. No debemos permitir que la Emperatriz Infantil y, con ella, todo el mundo de Fantasía, desaparezca para siempre.

La Historia Interminable II se desarrolla en seis fases distintas, siguiendo el argumento de la película. A nivel técnico, el juego está impecablemente realizado y cuidado hasta el mínimo detalle; los gráficos son fabulosos, el movimiento muy suave y la música buena. Los efectos sonoros a lo largo de todo el juego están muy logrados. Todo muy bonito, sí: la presentación, el colorido, la realización en general, incluso la caja que contiene el disco. Pero una película no es un videojuego. Seguir su argumento para realizar un arcade no constituye, ni mucho menos, garantía de calidad. Porque, a fin de cuentas, el aspecto estético (gráficos y sonido) es secundario. Lo primordial siempre es la adicción. Quizá resulte difícil conseguir que un juego sea adictivo, pero seguro que aún lo es más si hay que ceñirse al argumento de una película...

Carga y presentación

La clara voz digitalizada de la Emperatriz Infantil nos sorprende nada más cargarse el juego. Seguidamente contemplamos la cubierta de un ejemplar de la Historia Interminable que muestra el contenido de sus páginas al pulsar el botón de disparo, todo ello amenizado con la música inconfundible que identifica la película. Al comienzo de la partida tenemos la oca-

sión de introducir una clave que nos permita jugar en el nivel deseado. Cada vez que iniciamos una fase, las páginas del libro nos muestran parte de la historia para ir entrando en situación si no hemos visto la película. Muy adecuado.

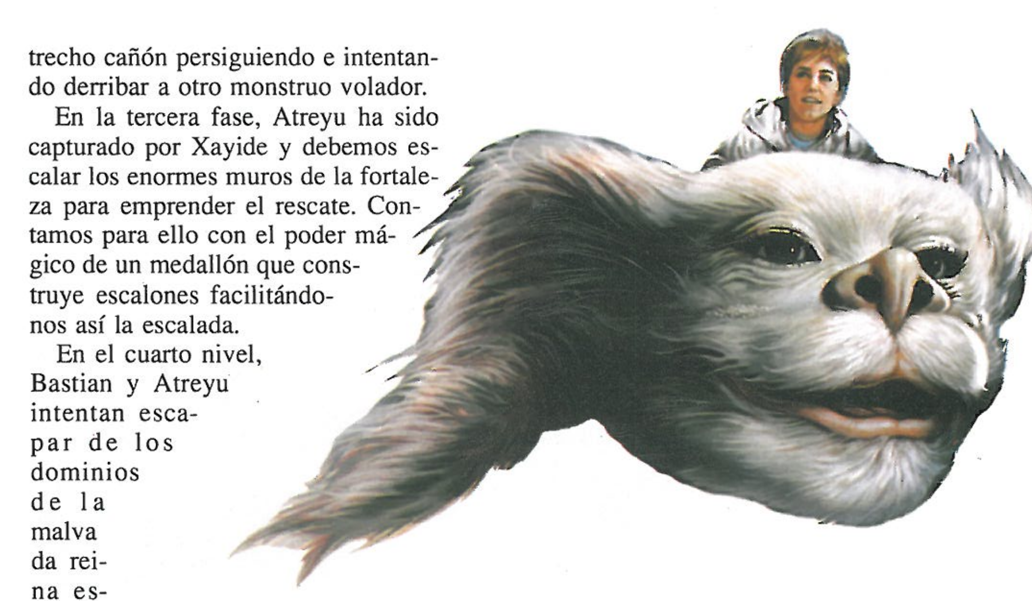
Los seis niveles

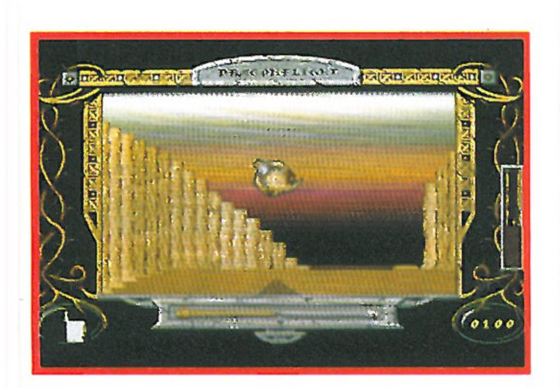
En la primera fase, Bastian se ve transportado en barca al reino de Fantasía. La Emperatriz Infantil se halla prisionera en el castillo de la malvada reina Xayide. Un inesperado terremoto resquebraja los suelos y de las grietas aparecen seres monstruosos. Debemos liberar la ciudad de tan desagradables criaturas para acceder al siguiente nivel.

La segunda fase es la más trepidante de todo el juego. A lomos de Fujur, el dragón blanco de la buena suerte, volamos a gran velocidad por un estrecho cañón persiguiendo e intentando derribar a otro monstruo volador.

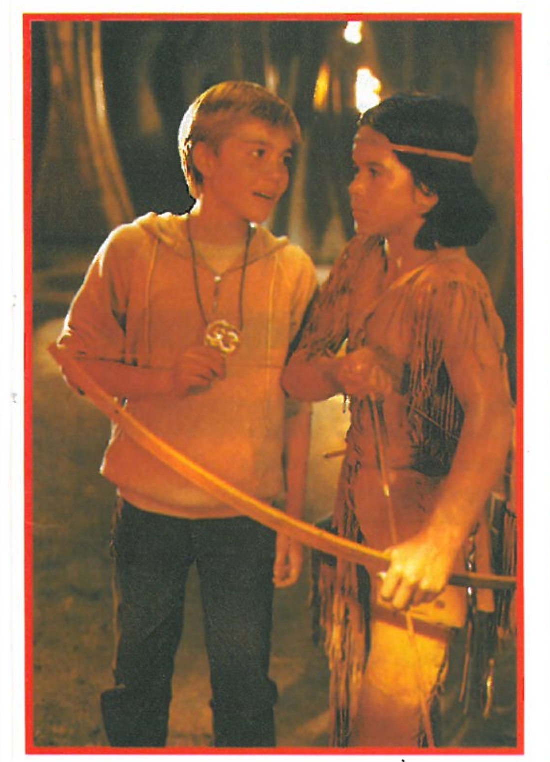
En la tercera fase, Atreyu ha sido capturado por Xayide y debemos escalar los enormes muros de la fortaleza para emprender el rescate. Contamos para ello con el poder mágico de un medallón que construye escalones facilitándonos así la escalada.

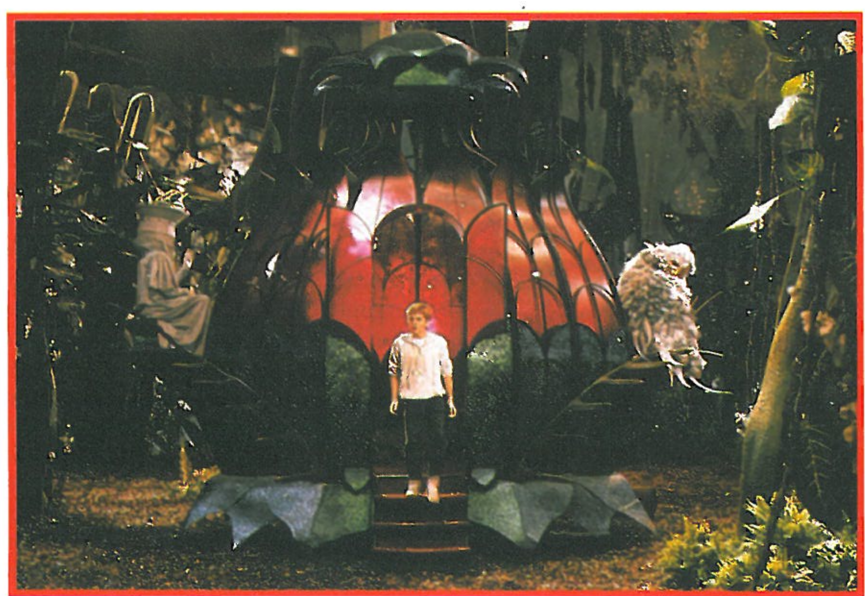
En el cuarto nivel, Bastian y Atreyu intentan escapar de los dominios de la malvada reina es-

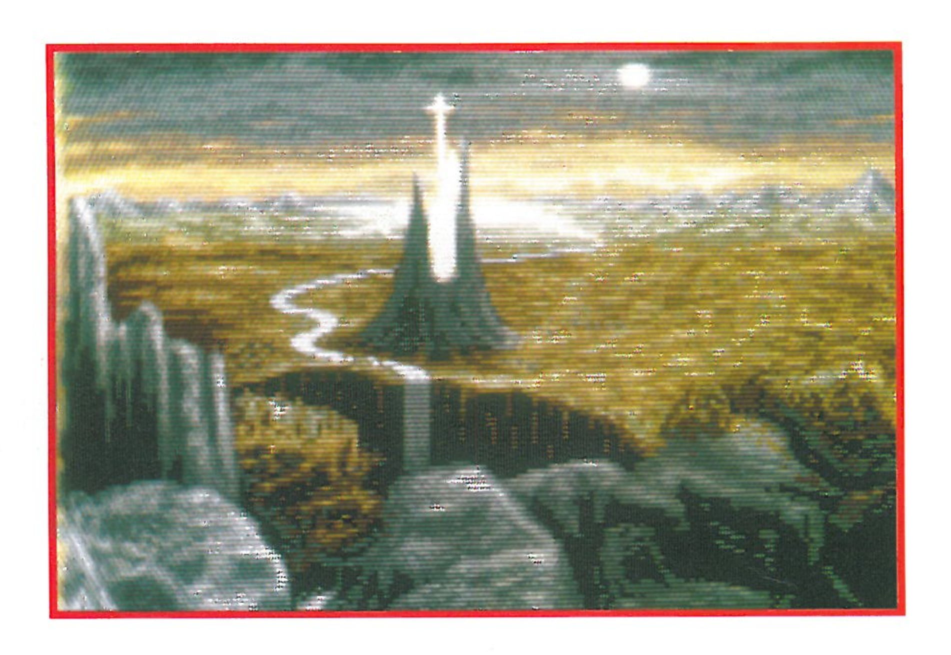




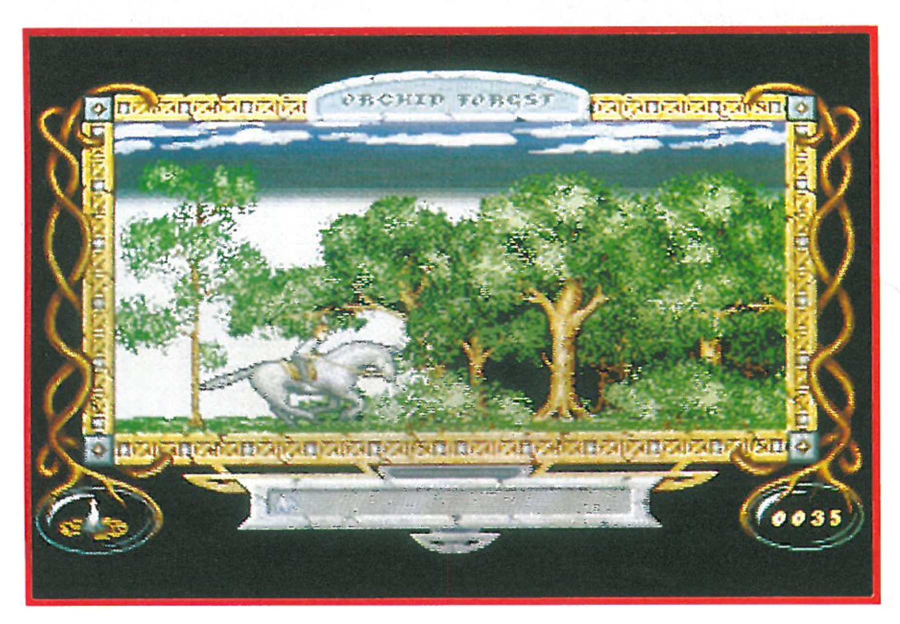












quivando terribles monstruos. Atreyu los mantiene a raya mientras Bastian los atonta y hace caer al vacío gracias a un spray de pintura roja.

En el quinto nivel, cabalgamos sobre Artax a través del bosque de orquídeas. Galopando furiosamente, debemos esquivar ramas, pájaros y todo tipo de obstáculos que se interpongan en nuestro camino, perseguidos por un mortal conjuro de Xayide.

La sexta y última fase consiste tan sólo en escoger correctamente el último deseo que Bastian puede pedir a su medallón mágico. De tu elección depende el futuro de fantasía. Para los que no hayan visto la película, diremos que el deseo tiene algo que ver con el corazón de la reina...

¡Qué criticones somos!

No se puede decir que sea éste un producto enfocado únicamente a vender mediocridad a costa de un título conocido. No vamos a caer en la típica argumentación sobre la mala calidad que a veces se oculta tras una publicidad engañosa, porque éste no es el caso. Pero lo que sí hay que comentar, en honor a la verdad, es que los esfuerzos realizados para transformar La Historia Interminable II en videojuego han sido, como viene siendo habitual en estos casos, infructuosos. Y no porque los señores de Linel hayan regateado esfuerzos a la hora de programarlo, que ya hemos alabado bastante las magnificencias técnicas del juego, sino porque lo verdaderamente importante, la adicción, no alcanza un nivel acorde con los demás aspectos del programa.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Excelente en cuanto a forma, escaso en su contenido. Es como un bonito regalo de cumpleaños envuelto en papel de colores, que a los tres días nos aburre y ya no sabemos qué hacer con él. Un gigante de pies de barro con apariencia colosal pero que se cae por su propio peso. Estéticamente perfecto, monótono en cuanto a juego.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC, Spectrum, Amstrad CPC.

Creador:

LINEL

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Realización impecable.

Lo peor:

Poco adictivo.



Sonido:	**8**
Gráficos:	**9**
Adicción:	**6**

ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^{E}

El nuevo ordenador ATARI **520 ST^{E}** toma el relevo del 520 ST^{FM} y te ofrece la potencia y la alta tecnología que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- **Paleta de colores ampliada de 512 a 4096 colores:** Más colores para escoger.
- **Chip PCM de sonido estéreo:** Más posibilidades sonoras.
- **Formateo de discos compatible con MS-DOS:** Posibilidad de pasar ficheros de un formato a otro.
- **Y la última versión de sistema operativo TOS en ROM:** Más potencia, mayor facilidad de uso.



Además te regalamos el DISCOVERY PACK, valorado en más de 35.000 pts... para que empieces a descubrir todas las posibilidades que te ofrece el 520 ST^{E} que incluye:

Hyperpaint 2: El programa oficial de creación de gráficos para los ST.
Music Maker 2: Para que compongas, grabes, y reproduzcas tu música en estéreo.
Omikron Basic: El lenguaje Basic más rápido para los ST.

Y 4 superjuegos: Lorna (Erbe), París-Dakar (System-4), Satán (DRO Soft), Sherman M-4 (Proein, S.A.).



66.000 Pts. +IVA

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^{E} y disfruta de una potencia sin límites.

NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11
- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A. • CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de EL CORTE INGLES



THE KILLING GAME SHOW



Una secuencia de la demo. (Amiga)



Escalando por los muros en busca de los objetos que nos permitan acceder a niveles superiores. (Amiga)

La máquina de matar

La primera impresión es de sorpresa cuando introducimos el disco en el ordenador y una demo, como muy pocas hemos tenido ocasión de ver, da vida a un extraño robot que con movimientos rápidos y fluidos empieza a destruir con gran precisión un blanco.

Tras tan impresionante comienzo viene el juego, no menos trajeado y acompañado de una explendida banda sonora, como pocas hemos escuchado en nuestro amado Amiga. Esto, unido a la trepidante acción del juego, hace que The Killing Game Show entre directo en las listas de juegos para completar nuestra juegoteca.

El arcade, porque Killing es de este tipo de juegos, trata de controlar una máquina, con apariencia de insecto, a través de un gran número de niveles.

Cada nivel está compuesto de un número indeterminado de pantallas, formadas a base de plataformas que deberemos atravesar con el suficiente conocimiento y habilidad como para superar el tope y no perecer ahogados por las espectaculares y mortíferas aguas que inundan incansablemente cada nivel.

Durante el juego podemos recoger armas de diferentes clases con distintos tipos de disparo, acumular energía, destruir enemigos y, por supuesto, recoger y colocar ciertos objetos de forma que éstos nos faciliten el camino a través de zonas hasta entonces infranqueables. Todos los ingredientes necesarios para convertir The Killing Game Show en un auténtico bombazo.

WINTER OLYMPIAD

Juegos de invierno



El descenso de montaña es una de las fases más atractivas del juego. (Amiga)

El 92 ya está aquí. La Expo de Sevilla, el Quinto Centenario, ¡Las Olimpiadas!. ¿Os sentís capaces de hacer caer algún que otro récord?. ¿No?. Bueno, no importa. Puede que lo vuestro sean los esquíes, la nieve. En definitiva, los juegos de invierno. Si es así, estáis de enhorabuena.

Resulta emocionante bajar en trineo por una pendiente nevada ¿verdad?. Es divertido y no demasiado peligroso. Lanzarse en bob ya es otra cosa. ¿Sabéis la velocidad que pueden alcanzar esos cacharros en un descenso?. Mejor no comprobarlo si no tenéis los nervios bien templados. De todas formas, si os pica la curiosidad, podéis echarle un vistazo a Winter Olympiad.

Lo más atractivo de este programa es la cantidad de opciones previas que ofrece: cargar lista de récords mundiales, elegir número de competidores, seleccionar en qué pruebas queremos competir y en cuáles no. Por lo demás, Winter Olympiad es el típico simulador de deportes de invierno. Incluye cinco pruebas: descenso alpino, salto de ski, biathlon, slalom y carrera de bobs. La opción de elegir la prueba en que queremos competir nos permite dejar a un lado los eventos que nos resulten más antipáticos, pero la posibilidad de participar un sólo jugador (lo cual significa ganar siempre y obtener el oro) resta emoción y ambiente a la competición. Lo ideal es jugar con un amigo o similar, pero como eso no es siempre posible...

VERSION COMENTADA: AMIGA

Nos encontramos ante un juego como pocos se han visto. Rezuma calidad por cada una de las esquinas del disco que lo contiene. Buenos gráficos, excelente música, adictivo y con movimientos rápidos, suaves y precisos.

OTRAS VERSIONES:

Sólo Amiga.

Creador:

PSYGNOSIS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La música del juego.

Lo peor:

Memorizar los caminos.



Gráficos:	9
Sonido:	10
Adicción:	8

VERSION COMENTADA: AMIGA

Winter Olympiad es un buen juego para los aficionados al género. En realidad no aporta nada nuevo, pero resulta entretenido. Claro que ya hemos visto demasiados juegos de olimpiadas de invierno y con uno había más que de sobra.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, ST y PC.

Creador:

MICROVALUE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Alto nivel de calidad.

Lo peor:

Carente de originalidad.



Sonido:	6
Gráficos:	7
Adicción:	6

BLOW LOW



La pelea acaba de empezar, Frankie se enfrenta a Hollywood. ¿Quién ganará?

Golpes bajos

Electronic Arts es una compañía que se ha ganado la confianza de todos los usuarios de PC por sus excelentes creaciones, y Blow Low no es precisamente una excepción.

Por si todavía no lo habéis adivinado, Blow Low (en español "Golpes Bajos") es un divertido y "sucio" juego de boxeo, y decimos "sucio" porque están permitidos todo tipo de golpes.

Durante el juego controlamos un púgil en el ring, disponemos de 16 golpes diferentes, a cada cual corresponde una dirección distinta, con y sin fuego pulsado. Existen dos teclas de disparo, una para controlar los golpes de un brazo y la otra para los golpes del otro. También podemos efectuar maravillosos ganchos e impresionantes directos que dejarán a nuestro contrincante por los suelos.

El ring tiene una vista frontal, en tres dimensiones. Los boxeadores siempre se estarán mirando, por lo que nuestros movimientos se limitan a bailar a su alrededor. También podemos aproximarnos o alejarnos del contrario, así como realizar oportunas esquivas de cintura.

El factor más peculiar y vistoso del programa es que existen tres árbitros, que además de presenciar la pelea otorgan los puntos pertinentes a cada boxeador al final de cada asalto, decantándolo así a una u a otra esquina, se distraerán a veces, entablando conversación o se dormirán, momento que debemos aprovechar para lanzar al contrario un golpe bajo, o lo que sería igual, una contundente patada a la cabeza.

Hay gran cantidad de contrincantes con los que nos tenemos que enfrentar, cada uno con sus propias características, tales como peso, altura, pegada, resistencia, y otras similares, que condicionarán la pelea de forma decisiva.

Además, cada contrario cuenta con una táctica o golpe particular, hecho que más de una vez nos traerá algún que otro quebradero de cabeza.

Blow Low es un gran juego para PC y compatibles. Su rápido desarrollo de acción hace que nos metamos de lleno en la pelea, identificándonos con nuestro luchador. Los golpes y los movimientos en general son muy rápidos y suaves, hasta en un PC a 8Mhz.

Los gráficos son enormes, las animaciones muy buenas y el sonido es el punto que más "desentona", y nunca mejor dicho, ya que está muy por debajo de los demás aspectos.

VERSION COMENTADA: PC

Un buen juego de boxeo, rápido, con buenos gráficos y buenos efectos de animación. Lástima que el sonido de PC no ofrezca mayores posibilidades.

OTRAS VERSIONES:

Sólo PC.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo Mejor:

Rápido.

Lo Peor:

Los efectos de sonido.



Gráficos:	8
Sonido:	6
Adicción:	9

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

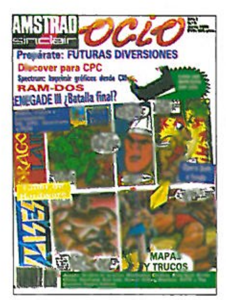
EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



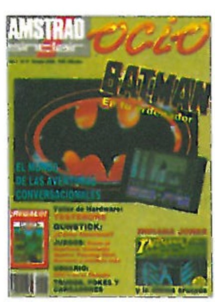
SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.



MEGAOCIO .
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



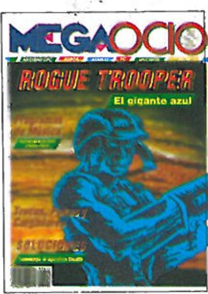
MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.



MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.



MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.



MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.

¡APROVECHA AHORA ESTA OPRTUNIDAD!

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: ______________________

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Localidad: ______________________

Provincia: ______________________

FORMA DE PAGO:

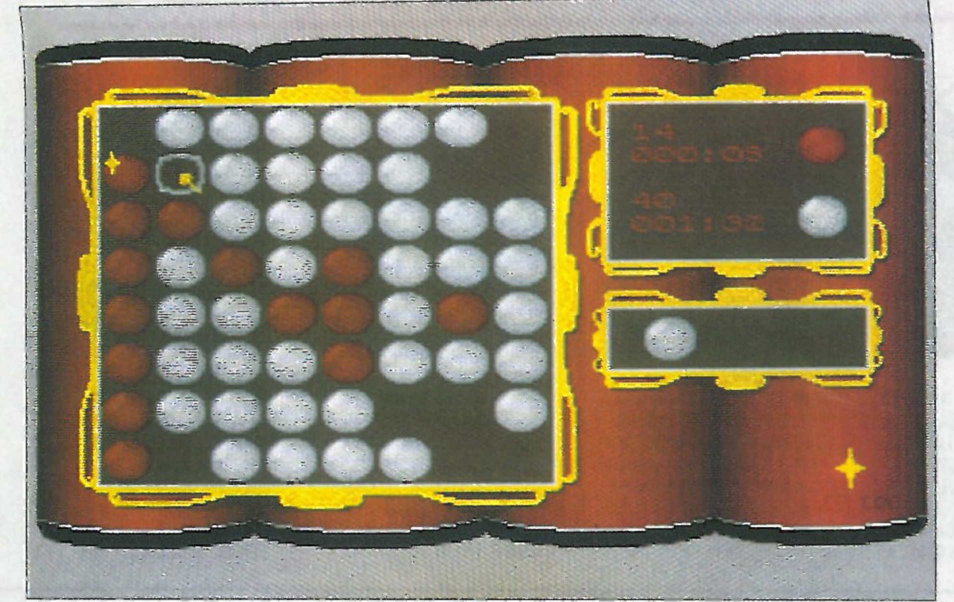
☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

COMPLETA TU COLECCION

OTHELLO KILLER

Reversi para ordenador



Además de tener buenos gráficos y sonido, dispone de un alto grado de dificultad. (Amiga)

Durante la segunda mitad del siglo XIX se inventó en Inglaterra un juego que levantó pasiones pero que, años más tarde, cayó en el olvido. Casi un siglo después, este mismo juego resurgió en Japón con una fuerza inusitada. Nos estamos refiriendo al OTHELLO.

Hoy día, prácticamente todo el mundo ha oído hablar de este entretenido juego, también conocido por REVERSI, tan popular en los Estados Unidos que incluso se organizan torneos a nivel nacional y que cuenta con más de veinte millones de seguidores en Japón. Realmente, tantos japoneses no pueden equivocarse...

Ya hace tiempo que el Othello visitó por primera vez nuestros ordenadores personales, pero esta versión de Ubi Soft que nos ocupa es de lo mejor que hemos visto. Un excelente sonido digitalizado, un nivel de dificultad bastante elevado y un gran número de opciones son sus poderes.

En lo que a menús se refiere, Othellokiller recuerda al magnífico Chessmaster 2000: rectificar movimientos, recibir sugerencias, cambiar el nivel de dificultad, color y forma de las fichas, oponente humano u ordenador... toda la gama de posibilidades que un aficionado a este juego podría desear. Pero lo que realmente destaca de este programa son sus maravillosos efectos sonoros: la música es buena y dispone de voces digitalizadas.

PUFFY'S SAGA



Mezcla de Gauntlet y comecocos, un juego entretenido y ameno. (Amstrad CPC)

Laberintos y más laberintos

Puffy y Pufyn son dos simpáticos seres con forma de Conguito que deambulan por la RAM de nuestros ordenadores intentando salir del laberinto en que están encerrados. ¿Te gustaría ayudarlos a encontrar la salida?. Pues, ¿a qué estás esperando?.

Puffy's Saga es el típico arcade en el que hay que recoger objetos y esquivar continuamente enemigos. Ya sabéis: acción trepidante, múltiples pasillos que recorrer, monstruitos agobiando continuamente... Esta podría ser la descripción de muchos de los juegos que han pasado por nuestros ordenadores; es el tipo de programas que cuentan con mayor número de seguidores en dura pugna con los matamarcianos.

Este es un juego que no desmerece en absoluto a sus compañeros de grupo. Si bien sólo reúne cinco tipos de enemigos diferentes y aunque la mayoría de objetos que podemos recoger no son realmente necesarios para completar cada nivel, la verdad es que la adicción está garantizada. Palabra de monaguillo.

Como hemos mencionado, para acceder a un nivel superior basta con reunir la totalidad de las pequeñas bolitas que están esparcidas por el suelo. Pero existen otros objetos que nos proporcionan inmunidad, poder de disparo, invisibilidad, energía. Unos derriban paredes, otros nos retienen inmovilizados y las llaves abren puertas y cofres.

Hay que destacar el sonido digitalizado de voces, lamentos y exclamaciones de jolgorio que Puffy's Saga regala a nuestros oídos en todo momento. Son pequeños detalles que se agradecen.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Hablar de la adicción que pueda crear Othellokiller es lo mismo que referirnos al ajedrez o al parchís; cada uno de estos juegos cuenta con sus adeptos y a nadie vamos a convencer de que es divertido o de que no lo es.

OTRAS VERSIONES:

Sólo Amiga.

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El sonido.

Lo peor:

Presentación muy simple.



Sonido:	9
Gráficos:	6
Adicción:	7

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Un buen juego, muy entretenido y con efectos sonoros sorprendentes para un CPC. En realidad es una mezcla de Pac-Man y Gauntlet, pero en los arcades de este tipo lo que cuenta no es su originalidad, sino que sea entretenido. Y Puffy's Saga lo es.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, C-64 y PC

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Adictivo.

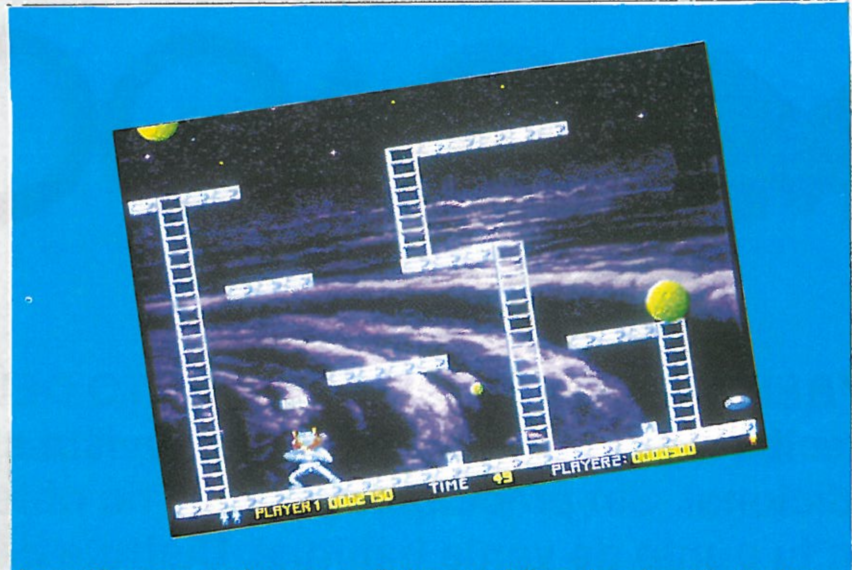
Lo peor:

Poco original.



Sonido:	8
Gráficos:	7
Adicción:	8

OOOPS UP



Los gráficos son muy buenos, es adictivo, pero falla en la animación. (Amiga)

Pang en el espacio

Cuando acepté el empleo de basurero espacial no tenía ni la más remota idea de que mi misión sería la de destruir meteoritos. ¡Diabólicos pedruscos!. ¡Se dividen en dos al dispararlos!. Así no acabaré jamás. Claro que ¿y lo bien que me lo paso?.

Aquellos que frecuentamos los salones recreativos, conocemos desde hace tiempo una máquina llamada Pang con la que podemos pasarnos las horas muertas destruyendo globitos que botan y rebotan y no paran de rebotar. Pues bien, Ooops Up es lo mismo sólo que con asteroides en lugar de globos.

Bien es cierto que Ooops Up fue realizado antes que la versión para ordenador del Pang, con lo que hábilmente podemos deducir que los señores de Demonware se inspiraron directamente en la máquina recreativa. Pero eso no es asunto nuestro. Aquí estamos para comentar juegos y resulta que Ooops Up está muy bien hecho y es realmente adictivo. La versión para 1 Mb de Amiga incluye una fabulosa banda sonora digitalizada que, lamentablemente, no podrán disfrutar los usuarios de Amiga 500 sin ampliación de memoria.

Resulta de todas formas inevitable resistirse a la tentación de comentar Ooops Up sin compararlo con Pang. En el tema de la adicción ninguno tiene que envidiarle nada al otro. En cuanto a sonido, Ooops Up supera con creces a Pang. Y referente a los gráficos, bueeeeno..., el personaje de Ooops Up y su animación son horrorosas, pero los fondos son realmente espectaculares. Así que dejémoslo todo en un empate.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Aunque la idea no es original, el resultado ha sido más que aceptable. Cien niveles de dificultad progresiva y muchos más iconos de ayuda que en el Pang lo convierten en todo un número uno. Sin embargo hay que dar un pequeño (o mejor, un grandísimo) tirón de orejas al diseñador del infame monigote que tiene la osadía de protagonizar el juego.

OTRAS VERSIONES:

Sólo Amiga.

Creador:

DEMONWARE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

la música, la adicción.

Lo peor:

la animación del protagonista.



Sonido:	9
Gráficos:	8
Adicción	8

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔ **BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones: "La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE..
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGO POSTAL.......................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA...

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Año III Nº26

Mayo 1991

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO



ACCESORIOS LYNX

Muy pronto todos los usuarios del Lynx tendremos disponibles una gama de accesorios indispensable para este interesante sistema. Hay disponibles dos bolsas de transporte de distintos tamaños con bolsillos para introducir cartuchos, el Lynx, el adaptador, el cable Comlinx y las pilas. También hay disponible una especie de visera que protege la pantalla del Lynx contra los choques y que evita los reflejos.

Todos estos productos serán distribuidos por Atari, aunque todavía no hay fechas de lanzamiento.

LOS SIMPSONS EN CONSOLA

Seguramente la mayoría conoceréis a estos simpáticos personajes de dibujos animados. Muy pronto podremos vivir sus aventuras en nuestros televisores y monitores gracias a Acclaim en la consola Nintendo y Gameboy, y a Ocean en el Amiga, Atari ST, Spectrum, PC, Amstrad y Commodore 64.





NOVEDADES SEGA

Este mes de mayo Virgin España, distribuidora oficial de las consolas Sega en España, distribuirá un nuevo modelo de su consola "Master System". Se trata de la "Master System II", una consola con las mismas prestaciones al precio de 14.900 pesetas, dos mil pesetas más barata que el modelo antiguo.

Otra noticia importante para todos los aficionados es la notable bajada de precio de la consola Sega de 16 bit, la Sega Megadrive, que pasa de 39.000 pesetas a 29.000.

NUEVOS CARTUCHOS PARA LYNX

Actualmente, para el Lynx, hay 17 títulos disponibles en el mercado que muy pronto se verán ampliados a 30 en los siguientes meses y hasta 52 antes de que finalize el presente año, según previsiones de Atari. Los lanzamientos más inminentes son:

APB, Blockout, Chequered Flag, Official Nfl Official, Stun Runner, Junryard Dog, Ninja Gaiden, Tournament Cyberball, Turbo Sub, Vindicators, Warbirds, World Class Soccer y Xybots.

DUCKTALES



Ante todo, hay que decir que esta nueva versión no tiene nada que ver con el anterior DuckTales. Los personajes (manejamos a Tío Gilito) y el objetivo (encontrar y almacenar tesoros) son los mismos, pero su desarrollo es completamente distinto. Ahora tenemos entre manos un fabuloso y trepidante arcade de los que crean adicción y suspensos en el cole, prevengo.

El juego consta de cinco niveles a los que podemos acceder en el orden que deseemos: el Amazonas, Transilvania, las minas africanas, el Himalaya y la Luna. Cada nivel se completa recogiendo un determinado tesoro especial, pero en cualquier momento podemos volver al centro de control gracias a la ayuda y al avión de MacQuack. Si conseguimos reunir los cinco grandes tesoros, tendremos que vernos las caras con un poderoso jefe enemigo en una última y tremenda batalla.

DuckTales es el arcade por excelencia, un maravilloso juego con detalles muy simpáticos que debe formar parte de toda colección de videojuegos que se precie.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
El conjunto en general.
Lo peor:
No disponer de claves de acceso para continuar las partidas.



Sonido: 7
Gráficos: 8
Adicción: 9

En busca del tesoro perdido

Los famosos personajes creados por el inigualable Walt Disney vuelven a visitarnos, esta vez desde la pantalla de nuestra consola Nintendo.

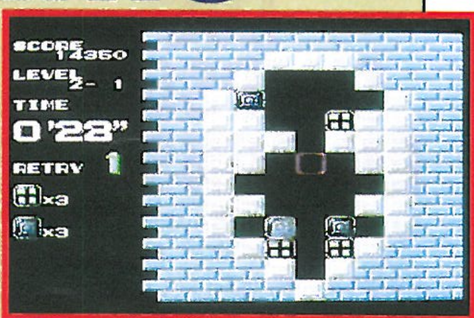
PUZZNIC

Decir de qué va Puzznic es muy sencillo. Todo consiste en colocar correctamente una serie de bloques dentro de un tiempo límite. Fácil ¿no?. Los bloques o piezas se distinguen por sus colores, y para acceder a un nivel superior debemos eliminar todas estas piezas sin dejar ni una sola. ¿Y cómo las eliminamos?. Pues simplemente moviéndolas hasta que se toquen.

En realidad no es tan fácil como podría parecer. Sobre las piezas actúa la fuerza de la gravedad, de modo que a veces resulta imposible rectificar movimientos erróneos. Pero lo peor es cuando el número de piezas de un mismo color es impar, porque en algún momento tendremos que apañarnos para eliminar tres a la vez. Cuidado.

Las pantallas se van complicando poco a poco a lo largo de 160 fases (16 niveles con 10 pantallas cada uno) hasta llegar a extremos desquiciantes. Es por ello útil y aconsejable apuntar el password que gentilmente se nos proporciona en cada fase. Así será menos doloroso quedarse atascado en ese nivel que tantos "continues" nos hace gastar.

Por si esto no fuera suficiente para nuestros ya poco templados nervios, el cartucho incluye otro trepidante juego de estilo similar a Puzznic: Gravnic. El desarrollo es bastante similar, pero cuenta con la dificultad añadida de que ahora todas las piezas se mueven a la vez. Esto ya es de locos.



CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Superadictivo.
Lo peor:
Lástima que no sea una idea original.



Sonido: 6
Gráficos: 5
Adicción: 9

Arcade adictivo

Los primeros niveles parecen muy fáciles, pero poco a poco la cosa se va haciendo más dificililla... Prepárate a volverte loco con uno de los juegos más adictivos de esta galaxia y parte del extranjero.

PAPER BOY

Los clásicos nunca mueren

Hace ya bastante tiempo, cuando la conversión de una máquina recreativa a ordenador sólo se realizaba en las contadas ocasiones en que el videojuego merecía realmente la pena, Paper Boy llegó a nuestros entrañables ordenadores de ocho bits y se convirtió en uno de los juegos más vendidos del momento. Hoy vuelve a visitarnos, pero esta vez desde la pequeña pantalla de nuestra Atari Lynx.

Montados en nuestra veloz y resistente bicicleta, debemos recorrer una calle entera encargándonos de que cada suscriptor reciba su ejemplar. Pronto comprobaremos que entregar periódicos no es tan sencillo como podría parecer. Los vecinos parecen haberse puesto todos de acuerdo para interponerse en nuestro camino. Algunos incluso nos atacan con sus podadoras de césped. Perros, coches y todo tipo de obstáculos acabarán por convertir nuestra tarea en un verdadero infierno. Si no conseguimos entregar un cierto número de periódicos y son muchos los clientes que cancelan su suscripción, nuestros días como repartidor están contados.

El sonido es bueno y los gráficos de esta versión respetan totalmente los de la máquina original. Resulta atractiva la idea de tener una Coin-Op de bolsillo.



CONSOLA:
LYNX
Lo mejor:
La adicción.
Lo peor
Muy simple.



Sonido:	7
Gráficos:	7
Adicción:	7

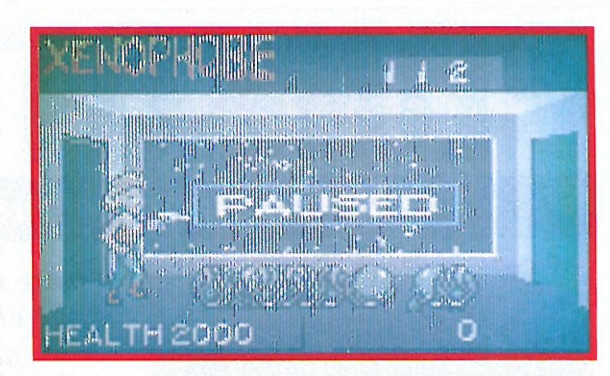
XENOPHOBE

Cuando matar marcianos es un deporte

Xenophobe es un entretenido arcade con pequeños elementos de videoaventura, en el que debemos limpiar cada nivel de una amenaza extraterrestre en forma de múltiples y variados bichejos. Tras una corta, pero simpática (o terrorífica, que hay gente muy pusilánime) presentación, la dinámica del juego nos lleva a elegir el personaje al que vamos a confiar la importante misión. Hay nueve seres en total, unos de aspecto bastante humano y otros en absoluto, dispuestos a dejarse el pellejo combatiendo la amenaza en los distintos planetoides.

Ya metidos en harina, hacernos con el control no resulta nada difícil a pesar de la cantidad de movimientos que nuestro hombrecillo es capaz de realizar. Podemos saltar, agacharnos, variar el ángulo de disparo en cuatro posiciones, embestir, obtener información vital de los terminales y recoger armas, bombas y objetos útiles. Algunos bichos mueren de un único disparo, otros necesitan varios y hay otros que sólo pueden ser abatidos de un bombazo. Unos saltan y muerden, otros escupen ácido, unos tiran bombas y otros absorben la fuerza vital. Todos son repulsivos.

Anímate y ayúdanos a exterminar la plaga extraterrestre antes de que sea demasiado tarde e invadan tu hogar. Sería terrible tener que compartir tu habitación y tus videojuegos con esos miserables.



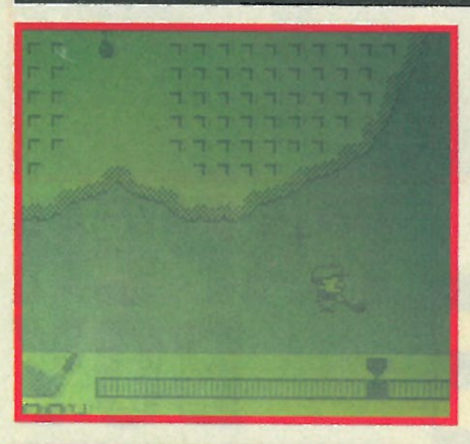
CONSOLA:
LYNX
Lo mejor:
Adictivo.
Lo peor:
No tiene claves de acceso.



Sonido:	8
Gráficos:	7
Adicción:	7

GAMEBOY GOLF

Deporte en casa



En muy pocas ocasiones hemos tenido la oportunidad de jugar con un programa de golf como éste. Ni las consolas, ni los ordenadores con sus colores y múltiples canales de sonido han conseguido convertirnos en auténticos aficionados al golf.

Este juego para la Gameboy lo tiene todo: sencillez, buenos gráficos, efectos de sonido y lo más sorprendente: la posibilidad de almacenar el nombre de dos jugadores y sus respectivas puntuaciones con la situación de la última partida jugada, aun después de desconectar el cartucho.

Golf cuenta con todas las ayudas e ingredientes necesarios para reconstruir una auténtica partida de golf. Es posible seleccionar el palo con el que vamos a golpear la pelota, de hierro o madera. También es posible ver el campo de golf al completo, comprobar la velocidad y dirección del aire o, incluso, tener acceso a la tabla de puntuaciones en cualquier momento.

Para finalizar, aconsejamos a todos los afortunados poseedores de Gameboy este juego de Golf, no se arrepentirán.

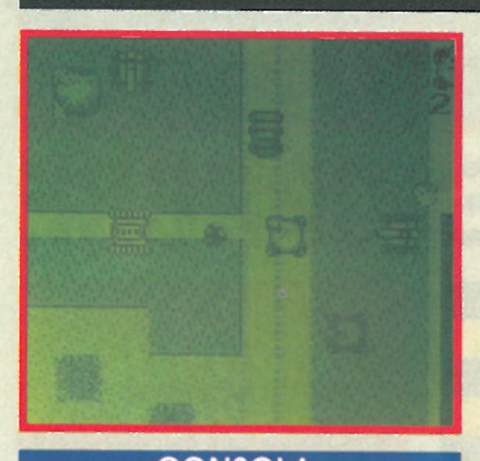
CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Completo y de gran calidad.
Lo peor:
Al principio es difícil habituarse.



Sonido:	9
Gráficos:	8
Adicción:	9

PONKOTSU TANK

Otro arcade más



Ante todo, de este juego cabe destacar un aspecto que hasta ahora no habíamos visto nunca en los juegos para Gameboy, la demo de presentación. Sí, este cartucho incorpora una simpática "demo" que demuestra la potencia del vehículo que controlamos durante el juego.

En Ponkotsu Tank, como en cualquier otro juego de este tipo, la misión se reduce a avanzar a través de incontables niveles repletos de enemigos y obstáculos. Gracias al potente cañón del tanque que controlamos, podemos girar en cualquier ángulo, obteniendo un completo control sobre cualquier punto de la pantalla. Pero no todo es tan fácil, hay muchos enemigos esparcidos por todo el escenario y no será fácil eliminarlos a todos.

Básicamente Tank es un juego corriente, no aporta nada. Sin embargo es muy adictivo, tiene buenos gráficos y efectos de sonido. Recomendado a los aficionados a juegos de arcade.

CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Variado y adictivo.
Lo peor:
Es el típico juego de siempre.



Sonido:	7
Gráficos:	7
Adicción	7



ENTERTAINMENT SYSTEM

LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO



ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTION SET

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo. Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos. Además, todos los usuarios reciben gratis la revista "Club Nintendo", con trucos, mapas, y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!

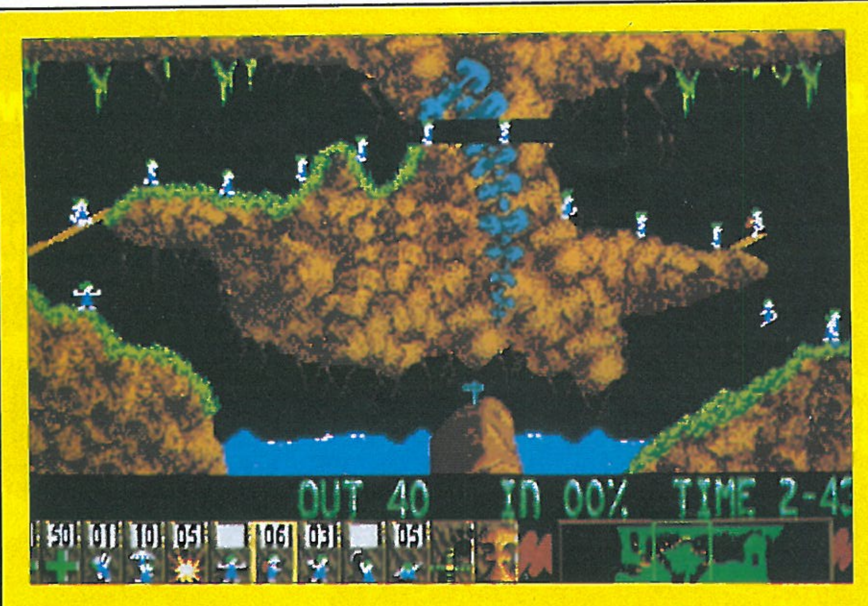


SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID
SPAIN

TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74
FAX: 248 24 63



LEMMINGS

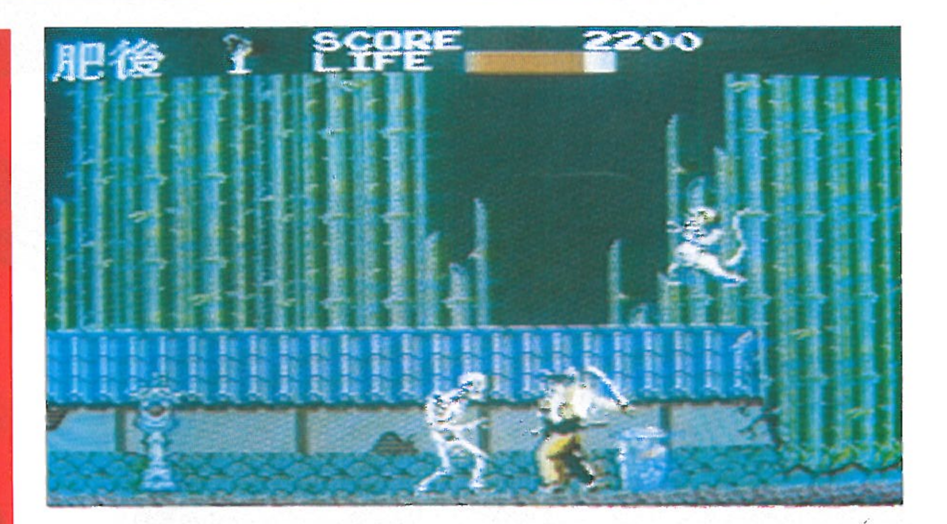
Ya sabemos que estáis hechos unos lemingmaniáticos y que os resulta muy sencillo evitar que se os suiciden estos simpáticos animalitos. Aquí tenéis las claves correspondientes al nivel FUN de este formidable juego de Psygnosis:

LEVEL 2 .... KJJLDNCCCP
LEVEL 3 .... NJLDLCADCY
LEVEL 4 .... HNLHCIOECW
LEVEL 5 .... LDLCAJNFCK
LEVEL 6 .... DLCIJNLGCT
LEVEL 7 .... HCAONNLHCX
LEVEL 8 .... CINNLDLICJ
LEVEL 9 .....CEKHMDLJCO
LEVEL 10 ....MKHMDLCKCX
LEVEL 11 ....OKOLHCGLCP
LEVEL 12 ....JOLHCMOMCV
LEVEL 13 ....MDLCEJLNCV
LEVEL 14 ....DLCKJNMOCO
LEVEL 15 ....LCENLMDPCL
LEVEL 16 ....CINLOLHQCW
LEVEL 17 ....CEKJNNHBDQ
LEVEL 18 ....IKHNFHCCDL
LEVEL 19 ....OHNNHCGDOW
LEVEL 20 ....JNNHCMNEDO
LEVEL 21 ....LNHCAKLFDQ
LEVEL 22 ....NHCIJNNGDM
LEVEL 23 ....HCAOMLNHDX
LEVEL 24 ....CIOMNNHIDS
LEVEL 25 ....CEKHMNJJDX
LEVEL 26 ....KKHMFNCKDK
LEVEL 27 ....NKMFLCALDV
LEVEL 28 ....JONHCINMDT
LEVEL 29 ....MGLCAKLNOW
LEVEL 30 ....FLCOJLMODT
LEVEL 31 ....HCANLONPDQ



OPERACION THUNDERBOLT

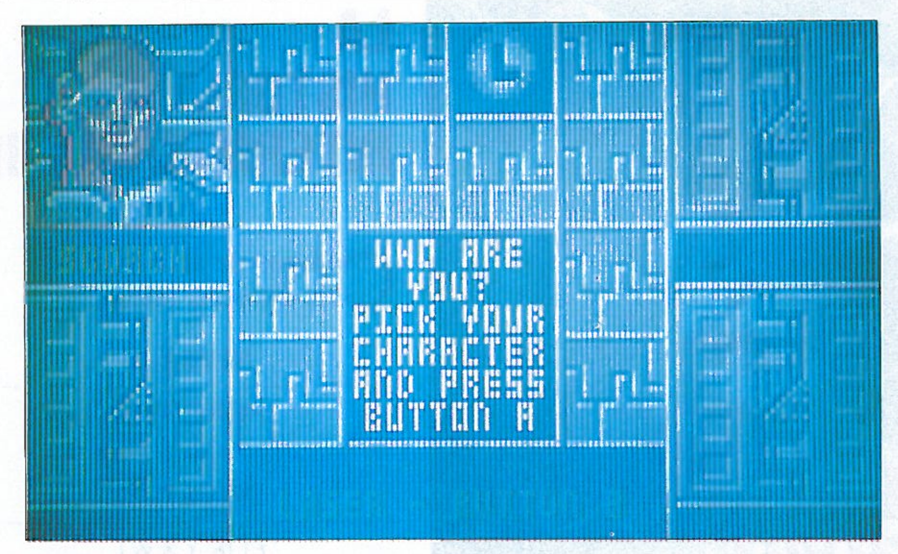
Si en la pantalla de título oprimes F8 y haces fuego con la pistola ya equipada con la mira láser al comenzar, cuando alcances una puntuación alta, en lugar de teclear tu nombre en la tabla de puntuaciones escribe las palabras WIGAN NINJA. Obtendrás créditos infinitos.



KENSEIDEN

(SEGA)

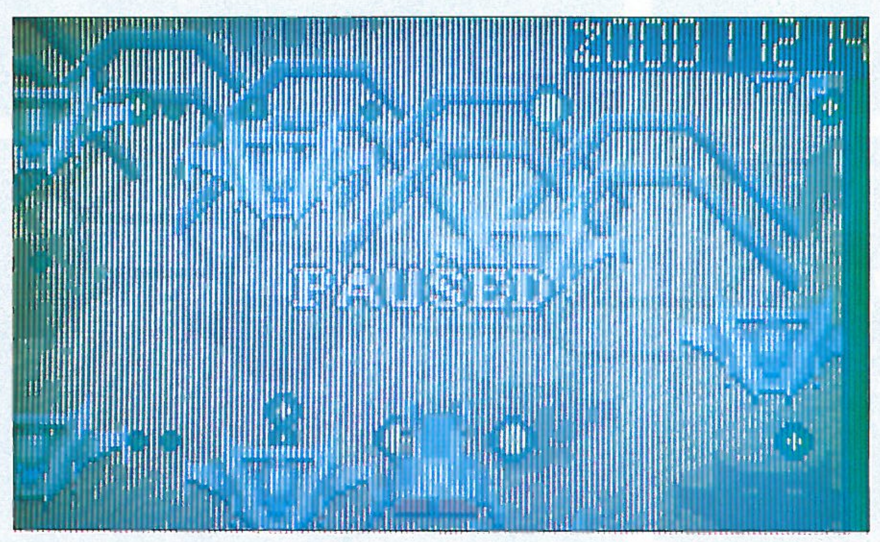
Desde lo alto del gran Buda puedes acceder a una pantalla secreta. Simplemente trepa por él y pulsa "arriba".



Zarlor Mercenary

(ATARI LYNX)





Aquí tenéis varios consejos para los tres primeros niveles de este juego:

NIVEL 1

Esfuérzate en coger el láser, autodisparo y velocidad al comienzo de la fase. Esto es vital para poder seguir adelante. A mitad de recorrido podrás conseguir más láser y autodisparo para acabar más fácilmente con el monstruo de fin de fase.

Si consigues acabar este nivel sin perder una sola vida, compra en la primera tienda únicamente velocidad, disparo lateral, cañón de ala y autodisparo. Si te sobra dinero, compra vidas extra.

NIVEL 2

Hazte con el láser. Mantente en la parte izquierda de la pantalla y no te olvides de coger el campo de fuerza que aparece en la mitad del nivel. Para acabar con el monstruo al final de la fase es imprescindible mantenerse constantemente en movimiento. Destruye primero su parte central y luego dispara sobre sus cañones laterales.

En la tienda, véndelo todo menos la velocidad y gasta todo tu dinero en mega-bombas.

NIVEL 3

Mantente en el lado derecho de la pantalla y no malgastes las bombas con monstruos que puedas evitar simplemente esquivándolos. Usalas cuando aparezcan los bichejos que disparan balas y no te preocupes en ningún momento de tu puntuación; sólo cuídate de seguir con vida. Cuando aparezca el monstruo de fin de fase llévalo a la parte inferior izquierda de la pantalla y atácalo con todo tu poder. Si sobrevives ten cuidado. Aún quedan dos niveles más.

Unos consejos generales:

- Si juegas a un solo jugador, escoge a Landru.
- Si un nivel te resulta demasiado difícil, cambia de táctica y hazte con otro tipo de armamento. Puede que ahí esté tu fallo.
- Los bonus aparecen siempre en el mismo lugar y los enemigos repiten los mismos movimientos. Un poco de vista y memoria harán el juego más fácil.



LA HISTORIA INTERMINABLE II

Códigos de acceso a las distintas fases:

NIVEL 1
PHRCBVN

NIVEL 2
PQKYXWI

NIVEL 3
PMEZAUP

NIVEL 4
PRCBVFS

NIVEL 5:
PEZAUNT

NITRO

Prueba el siguiente truco y obtendrás litros de gasóleo y una buena cantidad de dinero en efectivo. Todo lo que tienes que hacer es introducir tu nombre como MAJ y empezar el juego.

SHINOBI

(SEGA)

Si desde la pantalla del menú pulsas abajo y mantienes apretado el botón 2, podrás empezar a jugar en el nivel que elijas rotando el pad.

SUPER CONTRA

(NINTENDO)

Este truco te permitirá empezar con treinta vidas: en la pantalla del menú pulsa abajo, arriba, derecha, izquierda, A, B y START.

ENDURO RACER

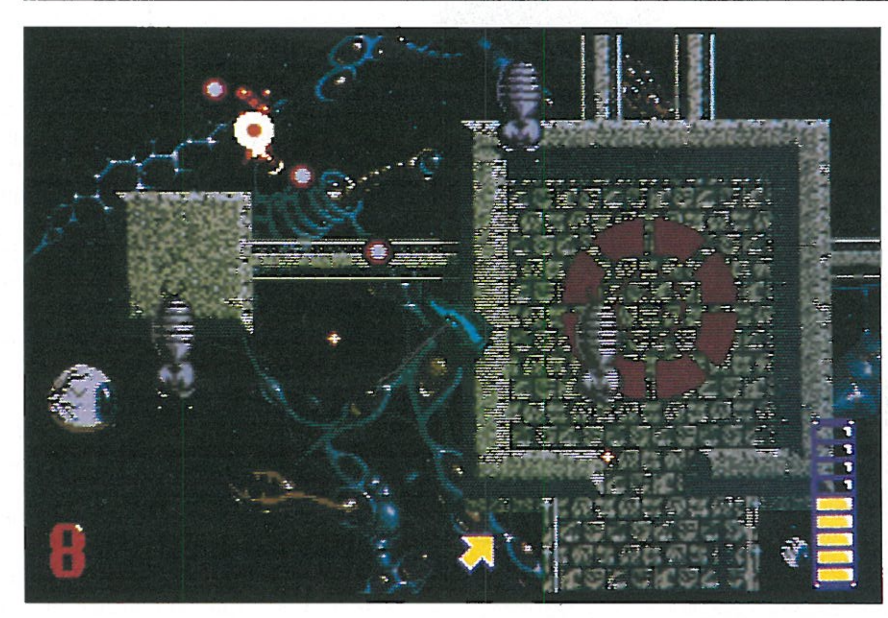
Es fácil elegir el nivel en el que empezar la partida. Sólo tienes que resetear desde la pantalla del menú y después pulsar arriba, abajo, izquierda y derecha en el pad de control número uno.

ALTERED BEAST II



(SEGA MEGADRIVE)

Cuando estés en la pantalla del menú, pulsa B y el botón START. Accederás a una pantalla de selección y podrás escoger la fase en la que empezar a jugar.



AWESOME

Durante el juego, pulsa "+" en el bloque numérico y pulsa a la vez el disparo. Si durante el juego pulsas F1 eliminarás a todos los enemigos. Si por el contrario pulsas las teclas 1-10 obtendrás distintas armas.

E-SWAT

Para obtener más créditos de lo normal (bastantes más), haz una pausa en el juego y teclea "JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU". La pantalla parpadeará indicando que el truco ha funcionado correctamente.

NIGHT SHIFT

Aquí tienes algunos códigos para los niveles más duros:

NIVEL CODIGO

2 CHERRY BANANA BANANA LEMON

3 BANANA CHERRY PINEAPPLE PLUM

4 PINEAPPLE LEMON PINEAPPLE PINEAPPLE

5 PINEAPPLE PINEAPPLE LEMON CHERRY

6 CHERRY PLUM PLUM PINEAPPLE

7 CHERRY PINEAPPLE LEMON BANANA

8 PINEAPPLE BANANA PINEAPPLE CHERRY

9 PINEAPPLE LEMON LEMON CHERRY

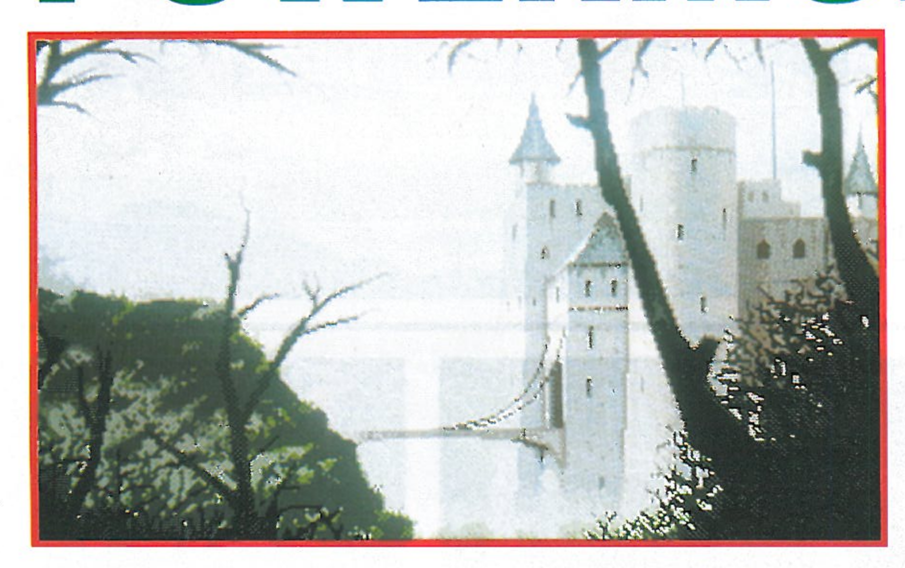
10 LEMON BANANA PLUM PLUM

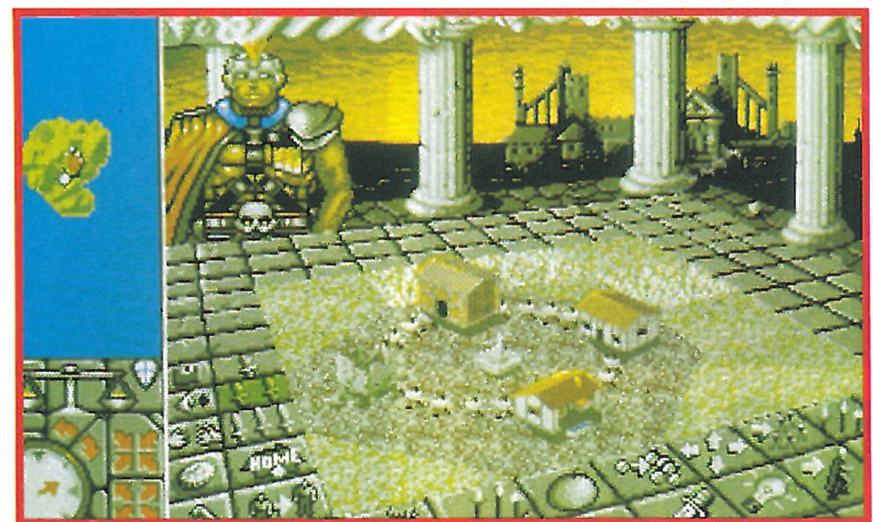
11 BANANA PINEAPPLE CHERRY PLUM

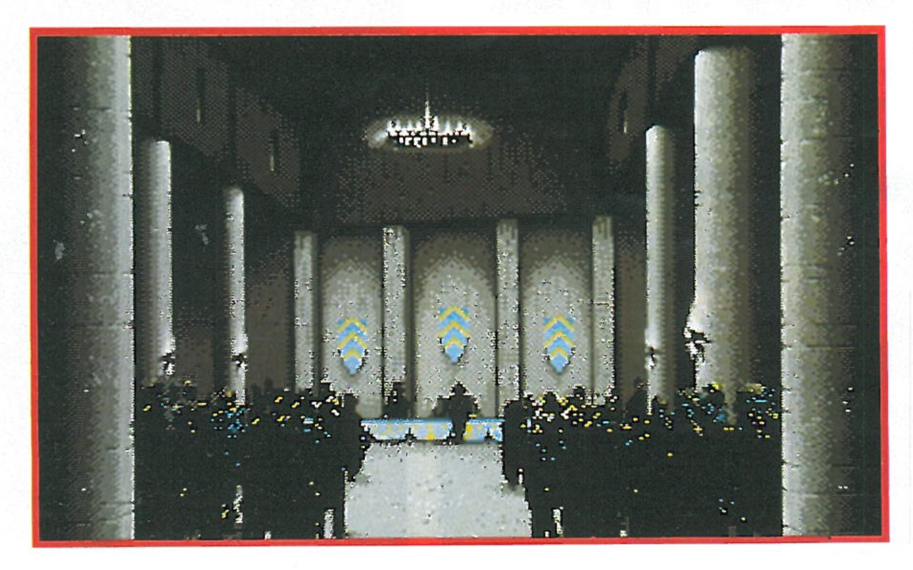
12 CHERRY PLUM BANANA PLUM

13 PLUM CHERRY BANANA PINEAPPLE

POWERMONGER







1 No tienes que conquistar todos los territorios para ganar el juego, sólo hay que ir desde la parte superior izquierda del mapa grande a la inferior derecha del mismo. Evidentemente la ruta más corta es la diagonal, aunque en ésta encontarás algunas dificultades bastante serias.

2. Si te encuentras con alguna zona especialmente problemática, lo mejor es rodearla y buscar un territorio más fácil.

3. Si al empezar a avanzar por un territorio hay más de un oponente en el ordenador, debes observar lo que hacen. Si empiezan atacándose uno a otro, y se declaran la guerra, hay que elegir la posición cuidadosamente y firmar una alianza con el mejor de los dos (seleccionando el icono "manos" del lado izquierdo y uno de los pueblos.) Esto permite usar todos sus recursos, como la comida y el armamento. Ten cuidado si rompes la alianza, porque el antiguo aliado intentará apoderarse de tus pueblos y atacar. Además, él también puede romper la alianza, de modo que no te confíes demasiado.

4. Al entrar por primera vez en un territorio, hay que comprobar cuántos hombres están a tus órdenes. Pulsa sobre algunas de las tropas para ver que tipo de arma utilizan.

5. Ten cuidado en los ataques a ciudades que inventan armas. La gente de estas ciudades cogerá las armas del taller antes de entrar en batalla.

6. Si una ciudad dispone de armas, lo mejor es intentar ponerle una emboscada lejos de la ciudad. Esto les impedirá armarse.

7. A veces vale más inventar que atacar. Recuerda que una persona equipada con un pico puede matar hasta dos personas fácilmente, lo mismo que una persona equipada con una espada puede matar hasta 3 personas. Un arco significa que la persona que lo lleva puede matar a distancia. Y los cañones y las catapultas son mortíferos.

8. Si inventas arcos es una buena idea tener un ejército compuesto por arqueros y por soldados que lleven

otro tipo de armas a partes iguales. Los primeros debilitarán al enemigo antes del encuentro y los segundos lucharán cuerpo a cuerpo con un enemigo mermado.

9. Recuerda que la fuerza del combate cuerpo a cuerpo depende de la edad de una persona y de la confianza que te tiene. Esto se aplica también a los arqueros.

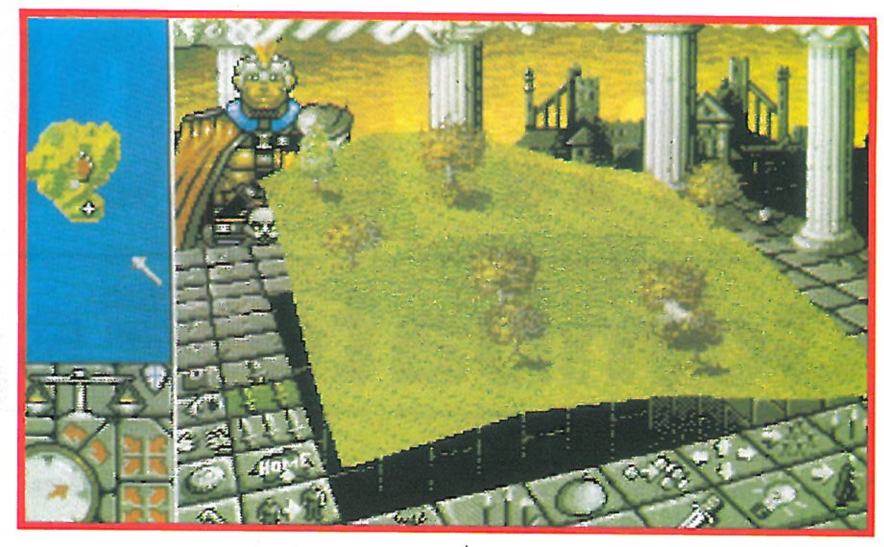
10. Mucho tiempo lleva producir un cañón o una catapulta y si la ciudad que los produce es derrotada, se guarda en memoria el estado en el que estaba la construcción del cañón.

11. No te asuste salir corriendo de una batalla si las cosas se empiezan a poner feas. Mejor perder una batalla y no la guerra.

12. Nunca dejes que el rey se aleje con menos de 4 hombres, si no le cogerán y le matarán individuos poco amigables.

13. Sería una buena idea al principio del juego apoderarse de una ciudad que tenga un taller.

14. Puedes quedarte con las barcas de los pescadores, pero ten en cuenta que no producirán ningún alimento para el pueblo.



15. No hagas morir de hambre a las gentes de la ciudad si está llegando el invierno, su gente estará poco satisfecha con tu gobierno y se rebelará contra tí.

16. Puedes matar con un arco y una flecha a la cigüeña que lleva al recién nacido. Esto evitará que nazca cualquier otro niño.

17. NUNCA mates a todos los corderos del mundo, puedes arrepentirte en un breve periodo de tiempo.

18. Las tinajas no pesan nada, y son lo mejor para comerciar con armas.

19. Si tienes barcos, ataca las ciudades desde el mar, especialmente si tus hombresson arqueros.

AWESOME

Combate Espacial

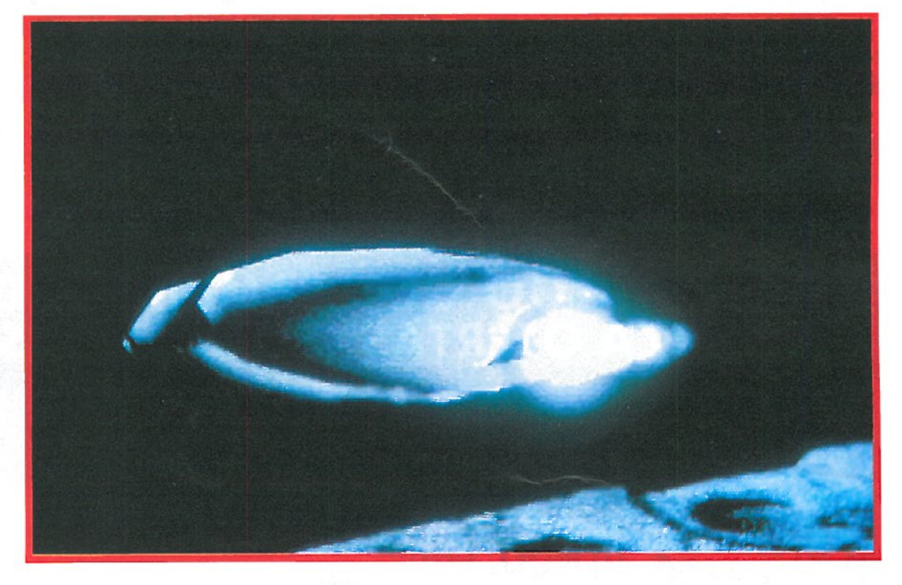
Lo primero y más importante es la necesidad de dominar los controles de tu nave, no son los típicos de siempre, la nave se controla de distinta forma a la habitual. Una vez logrado esto podrás salir, relativamente incólume, de la mayoría de los ataques iniciales, ahorrando el preciosísimo escudo de energía.

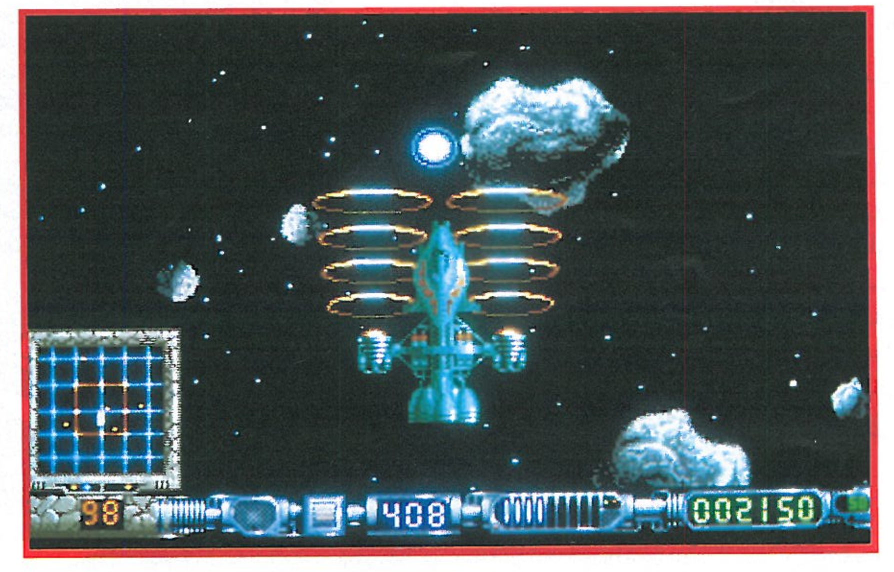
Volar hacia atrás funciona bien puesto que no vas más despacio y puedes disparar a la naves que te persiguen de frente.

Para recoger las monedas lo mejor es ir por la izquierda o por la derecha de las mismas y rodearlas en un arco, si eres rápido las conseguirás todas y no tendrás problemas con el dinero. Lo mismo ocurre con las fundas de escudos, que hay que recoger con sumo cuidado porque algunas pueden explotar y lanzar llamas, de modo que si se dispersan pueden suponer un problema. Si has definido que la nave contenga un cargamento no tienes más que golpear los discos y las fundas, es la forma de recojerlos instantáneamente.

Descenso al planeta

En cuanto llegues busca un sitio para aterrizar, no esperes la flecha, porque en los últimos planetas no tendrás tiempo suficiente para aterrizar. Examina bien la superficie antes de intentar nada. Más tarde, cerca de la entrada, te será difícil encontrar un buen lugar para aterrizar. Una buena vista desde lo alto te evita muertes y laberintos. La visión es idéntica desde cualquier ángulo, con la ventaja que desde la altura puedes ver mucho más de una vez.





ARMAS

Hay disponible un amplio arsenal, pero sé consciente de que sólo hay una sala en tu nave para seis sistemas de armas.

SONIC MINING LASERS. Son una ayuda inestimable, los cristales no pueden ser minados de otra forma y son una fuente vital de potencia.

SHIELD REPLENISHER. Esencial, destruye la energía de las naves enemigas e incrementa tu escudo. Sólo se encuentra en estaciones de investigación (el globo del centro).

FLAME THROWER. Proporciona un chorro constante de fuego, por desgracia su alcance es corto y poco efectivo.

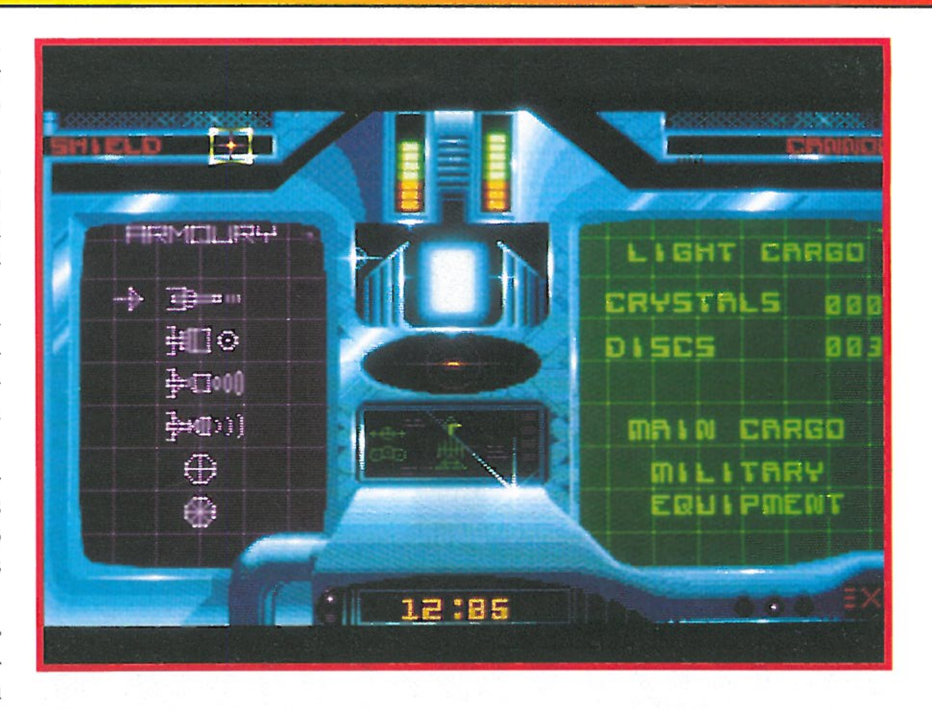
PERIPHERICAL GUNS. Inicialmente no son muy útiles, pero cuando están bien equipadas suponen una buena capacidad de disparo en diez direcciones.

SPHERICAL BOMBS. Estos globos funcionan como escudos, giran alrededor de tu nave destruyendo cualquier cosa que vaya a colisionar con ella.

RADIAL DISRUPTER. No es barato y el número de veces que puedes usarlo se limita a la cantidad de dinero que haya costado. Por otra parte, es una buena bomba.

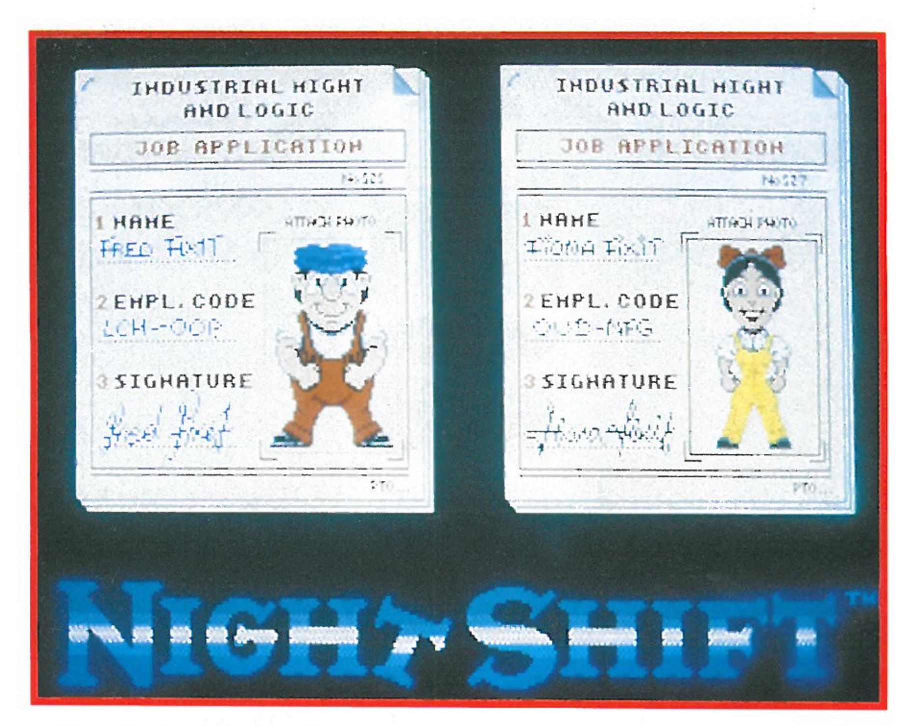
WIDE-BEAM PLASMA CANNON. Este arma combina una potencia de fuego muy importante con un alto índice de velocidad de disparo, un arma buena para todo.

PULSE LASER. Láser de disparo rápido pero no demasiado poderoso, son mejores los Cañones de Plasma.

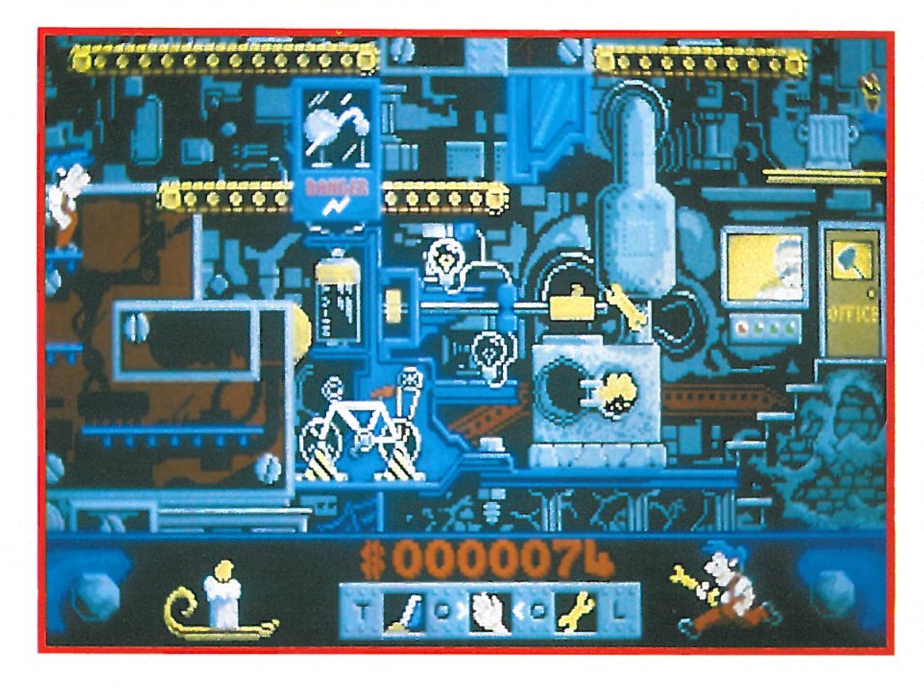


BOLTS MORTAR. Esencial, su bajo índice de fuego está más que compensado por su extraordinaria potencia de disparo.

PLASMA SHOWER. Básicamente igual a las armas periféricas pero en seis direcciones, la ventaja es que sólo hay que pagar una vez.



NIGHT SHIFT



Bienvenido al extraño y estrafalario mundo de Industrial Might and Logic. Esperamos que tu trabajo con nosotros se convierta en un intercambio feliz y duradero.

Antes de que empecemos a echar una mirada a sus componentes, me gustaría sugerirte que te familiarices con el juego usando cada pieza individualmente.

El BEAST funciona de una forma bastante rudimentaria. En el sistema existen materiales, manipulados por los componentes, de los que se prueba su calidad y se empaquetan. Te resultará más fácil operar el BEST cuanto más trabajes con él.

En cuanto a las piezas de equipo restantes, tendrás que descubrir su función por tí mismo.

Distribuidor suministrador

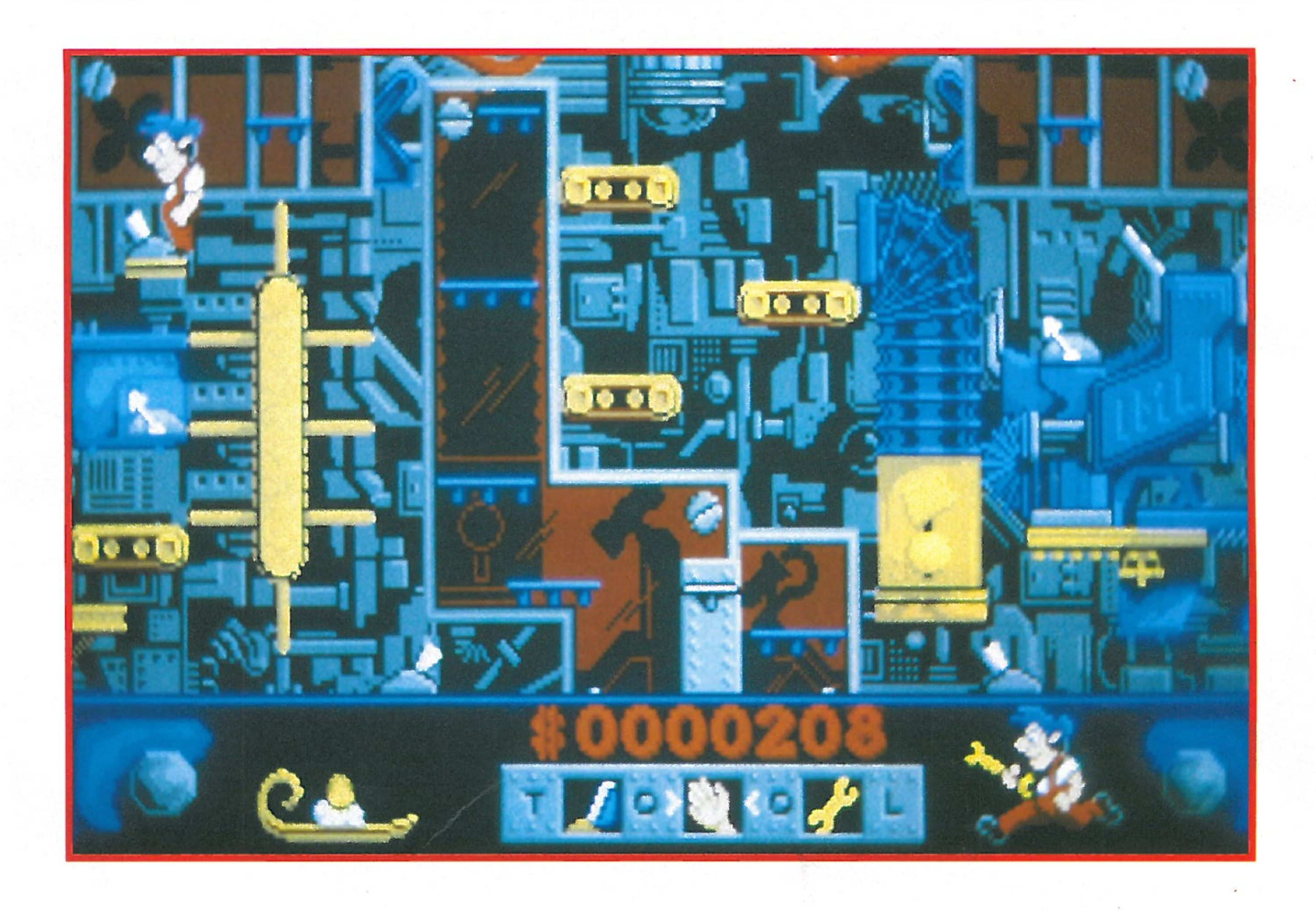
El Distribuidor Solidificador, hay que conectarlo antes de que esos horribles chicos de Beast se quejen. Después asegúrate de que el Mechero Bunsen está encendido, cuidado con los dedos. Pon el suministro de gas de modo que la solución se mantenga inmersa. Para conseguirlo, pon el gas a toda potencia hasta que el líquido empiece a hervir y después pincha rápidamente en el nivel hasta que se quede en posición vertical.

Resin Marker (Productor de Resina)

Creado a partir de un viejo rodete secador, el Resin Maker es un componente sencillo que hay que mantener. Asegúrate de que los tornillos laterales de la unidad han sido bien apretados. Los Lemmings tienden a perderlos, de modo que harías bien en echarle un vistazo.

Conductores superiores, moldes vaciados y contadores de unidades

La dirección de los conductores superiores se pueden invertir con sólo apretar un interruptor. Estás avisado



de que lo debes hacer fluir hacia el punto de recolección de basura, cambiando la dirección cuando el plástico empiece a aparecer por el PRODUCTOR DE RESINA. El Contador de Unidades se preajusta en niveles anteriores. Sin embargo, en los posteriores saltar sobre los muelles puede alterar los índices de producción. Asegúrate de que los niveles son iguales.

Cuba de pintura

Intenta dar con los colores asignados. Las muchachas rojas, amarillas y azules son fáciles de hacer. Otros colores, como el marrón y el verde, pueden resultar algo más complicados. Asegúrate de que el baño está a nivel antes de empezar con nuevas mezclas. Si consigues una multicolor, las duchas del baño del Taller de Pintura dejarán de funcionar. Si esto ocurre, apaga el sistema y vuelve a empezar.

Taller de pintura

Asegúrate de que las tapas de pintura se han encendido y de que las unidades de ducha están funcionando correctamente. Las secadoras también deberían estar funcionando. Enciende los ventiladores con el interruptor que hay cerca, no queremos muñecas a rayas multicolores.

Unidad de deposito y conductores inferiores

Oh, qué maravilla de tecnología es la Unidad de Depósito. Utilizando sólo los adhesivos de mejor calidad, este componente es autosuficiente. Los Conductores inferiores deben desplazarse en la dirección correcta. Si la Unidad de Depósito falla en algunas partes, cambia el flujo de las piezas moldeadas con los interruptores de los conductores.

Horno y generador de baterias

Una de las primeras cosas que deberías hacer es saltar sobre la bicicleta y pedalear como un loco. Cuando las luces relampagueen frenéticamente, la batería estará cargada. El horno debería encenderse. Si no, saca tu caja de cerillas y enciéndelo.

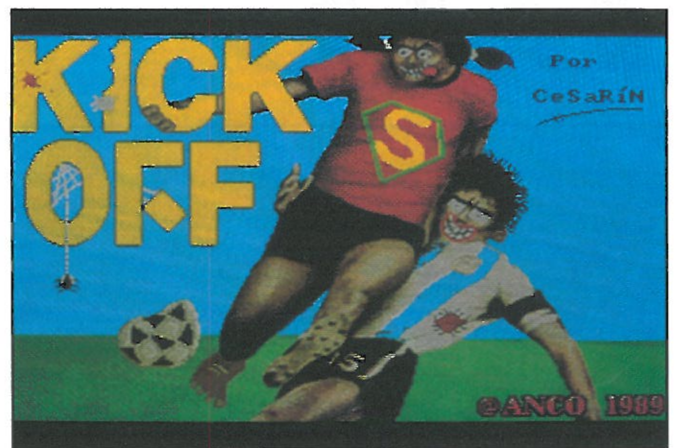
Controlador de calidad

Esta unidad sólo comprueba los productos ensamblados correctamente. Si los colores están mal, tu salario se verá afectado. Para encender la unidad, utiliza el interruptor.

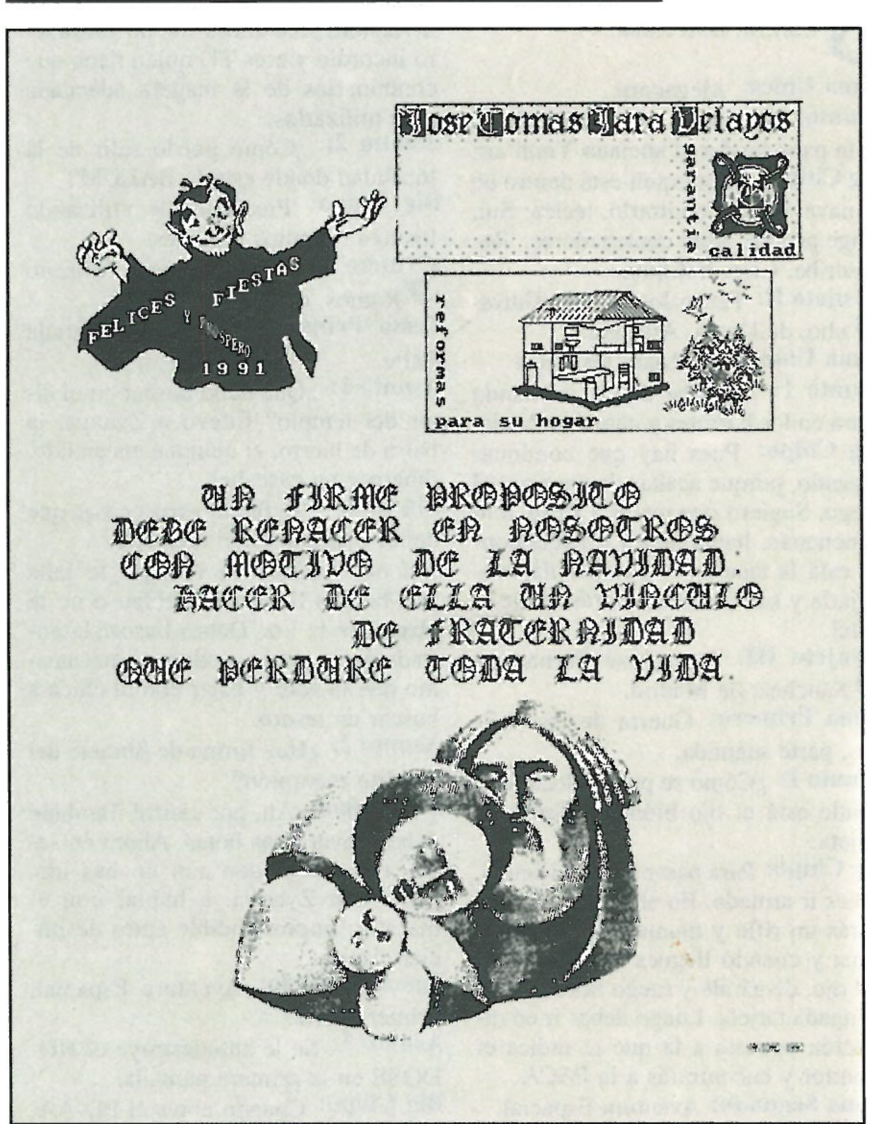
Al final de tu recorrido tendrás la cantidad total de juguetes hechos y el total de los que lo estaban mal y bien. Estos totales afectan a tu salario. Procura hacer bien los juguetes.


CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMATICO
NUEVAS
ORIGINALES
PRÁCTICAS
Disco Calculadora 3 1/2"
REF: BT 714
P.V.P.: 1.950 PTAS.
Disco Calculadora 5 1/4"
REF: BT 715
P.V.P: 1950 PTAS.
BIG DIGIT
PC CALCULATOR
SUMAN, RESTAN,
MULTIPLICAN,
DIVIDEN,
REALIZAN
RAICES
CUADRADAS,
PORCENTAJES, ...
8 DIGITOS.
PC Calculator
Ref: BT 769
P.V.P.: 1.450 Ptas.
IDEALES PARA REGALO
RELLENE HOY MISMO SU
CUPON DE PEDIDO

El Buzón del Lector



César Valencia Perelló, habitual colaborador de Megaocio, se ha decidido a crear una pantalla retocada en Amiga. La carátula escogida ha sido la perteneciente al Kick Off, ese sensacional juego de fútbol que tanto nos ha impresionado a todos los aficionados. Retocarla ha sido fácil, el Deluxe Paint ofrece una amplia variedad de posibilidades.
Esperamos que todos os vayáis animando de igual forma y nos enviéis todos vuestros trabajos.



Aunque nos llegó a tiempo y se lo agradecemos profundamente al lector José Tomás Jara, de Valencia, su felicitación navideña ha llegado tarde a estas páginas por la propia dinámica de la revista en fechas navideñas. Este es un buen ejemplo de lo mucho que se puede hacer con un pequeño ordenador.
El cartel, además de felicitar las fiestas y el nuevo año, ofrece una singular frase del autor: "Un firme propósito debe renacer en nosotros con motivo de la Navidad: hacer de ella un circulo de fraternidad que perdure toda la vida". Ha sido realizado con un Amstrad CPC.

Esta sección está abierta a todos nuestro lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando vuestra opinión, inquietudes, etc. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta de Amstrad User!

AVISO IMPORTANTE

Cuando nos enviéis algún trabajo para ser publicado en esta sección, procura que no se te olvide incluir una fotocopia (por las dos caras) de tu DNI, sin tus datos completos no podemos enviarte tu correspondiente premio.

BIG

Sujeto I: José Viñas Galera, de Sallent, Barcelona.

Tema Unico: Megacorp.

Asunto: No puede encontrar el botiquín para ayudar al anciano Ynnh'arr.

Big Chipo: El botiquín está dentro de la nave. Para encontrarlo, teclea: Sur, Coge pistola, Abre contenedores, Redescribe, Coge botiquín.

Sujeto II: Pedro José López Gurracho, de Denia, Alicante.

Tema Unico: Ke Rulen los Petas

Asunto 1: No sabe dónde ir cuando entra en los barrotes y cambia a Mulo.

Big Chipo: Pues hay que continuar jugando, porque acabas de empezar el juego. Sugiero que mates a Korp, o lo lamentarás; luego debes ir hacia donde está la tapa de la alcantarilla, empujarla y salir, te encontrarás frente al hotel.

Sujeto III: Juan José Fernández Sánchez, de Madrid.

Tema Primero: Guerra de las Vajillas, parte segunda.

Asunto 1: ¿Cómo se pasa la localidad donde está el ojo biónico? Tengo la tarjeta.

Big Chipo: Para pasar el Ojo Biónico, debes ir armado. En el arsenal encontrarás un rifle y municiones, carga el arma y cuando llegues a la localidad del ojo, dispárale y luego introduce la pringada tarjeta. Luego debes ir en dirección opuesta a la que te indica el monitor y encontrarás a la PACA.

Tema Segundo: Aventura Espacial.

Asunto 1: ¿Para qué sirven el ROZUMBO, el BOLOREX, y el ROEMILAS?

Big Chipo: En la época en que la sonda espacial funcionaba bien y estaba habitada, se supone que servían como pequeños ayudantes domésticos y de diversión, pero ahora son un verdadero incordio y eres TU quien tiene que combinarlos de la manera adecuada para utilizarlos.

Asunto 2: ¿Cómo puedo salir de la localidad donde está la BALUM?

Big Chipo: Precisamente utilizando los tres robotitos molones.

Sujeto IV: José Manuel Moreno Ramos, de Sevilla.

Tema Primero: Cozumel. Segunda Parte.

Asunto 1: ¿Qué debo buscar en el altar del templo? LLevo a Zyanya, la barra de hierro, el quinqué encendido, dinero y un cascabel.

Big Chipo: Te faltan varias cosas que debes comprar en el mercado.
Así por encima, ya veo que te falta una botella llena de petroleo o no te alcanzará la luz. Debes buscar la entrada de la tumba, activar el mecanismo que la abre y bajar con tu chica a buscar un tesoro.

Asunto 2: ¿Hay forma de librarse del maldito escorpión?

Big Chipo: ¡Ah, por cierto! También debes llevar unas botas. Ahora en serio, me parece que aún no has ido, junto con Zyanya, a hablar con el maestro. Imprescindible antes de iniciar el viaje.

Tema Segundo: Aventura Espacial. Primera parte.

Asunto 1: Se le autodestruye el HODOSE en la primera pantalla.

Big Chipo: Cuando abres el PD-AA, se forma el HODOSE y tienes un turno para examinarlo antes de que se destruya. No es habitual que se dejen documentos secretos por ahí sueltos.

Nota: Primera regla de la aventura: Examínalo todo.

CHIPO

Tema Tercero: Corrupt.

Asunto: Envía buenas ayudas.

Big Chipo: ¡GRACIAS MIL! Serán de mucha utilidad a otros aventureros. Que cunda el ejemplo.

Sujeto V: Daniel Gadea Thos, de Mataró.

Tema: Cozumel. Segunda parte.

Asunto 1: No sabe que hacer en el templete. El musgo lo tiene amargado.

Big Chipo: La única forma de manejar el temido musgo es echándole un poco, sólo un poco, de petróleo, y luego prenderle fuego.

Podrás acceder a los mecanismos que te abren la entrada a la tumba, pero mide tus pasos, a poco que te entretengas, te quedarás sin luz.

Asunto 2: ¿Para qué sirve el mono payaso y fantasmón?

Big Chipo: Maccaccus Cognazus es un personaje importante. Lo volverás a ver en el futuro, júrotelo. Pero en esta parte lo único que hace es darte la paliza (de ahí su bello nombre) y evitar que puedas hacer tratos con Big Chipo, digo... Big Turk.

Sujeto VI: Daniel Tomeo Gamo, de Madrid.

Tema Unico: Aventura Espacial.

Asunto único: Quiere la clave para la tercera parte.

Big Chipo: Respuesta única: Cierra los ojos. Concéntrate. Allá va... La clave es... JUGAR BIEN LA SEGUNDA PARTE.

Nota: ¿Cuántas veces hemos de decir que no tiene ningún sentido tan curiosa petición?

Sujeto VII: Alvaro Rodriguez Muñoz, de Cádiz.

Tema Primero: Ke Rulen los Petas.

Asunto 1: Tecleo la clave en el macro y bajo o salgo. ¿Dónde está la llave de la puerta obstruida con tablones?

Big Chipo: La llave está escondida en el marco de uno de los cuadros del despacho del general. Ya ante la famosa puerta, Mulo debe usar la fuerza y Yakson abrirla con la llave, tendrás la entrada libre.

Asunto 2: Para qué sirve el Monet, el Picasso, el Goya, el Acneo, Orcera y Datore?

Big Chipo: Si examinas el Acneo, tendrás la llave.

Tema Segundo: Aventura Espacial.

Asunto único: Teclea las coordenadas correctas pero nada.

Big Chipo: Las coordenadas son iguales para todos los ordenadores, los que pasa es que quieres ir muy de prisa y te saltas la acción de ir a Tecnodia e insertar el CHAPO en la ZOCHA del ROMI y escucharlo. Si no lo has hecho, ya puedes quemarte los dedicos metiendo coordenadas.

Tema Tercero: Zipi y Zape.

Asuntos: Utilidad del cuadro, el ladrillo, la pepita de oro, el pico y la piedra. Definiciones exactas y en qué pantalla los tengo que usar.

Big Chipo: Primero te preguntaría yo sobre la utilidad de jugar un juego si te lo dicen todo. Pero en fin, allá vá: El cuadro debes romperlo para poder acabar la aventura. El ladrillo no tiene utilidad conocida. La pepita para romper la vitrina hacia el final del juego. El pico es para picar la piedra. La piedra es para ser picada por el pico. Las pantallas exactas las tienes que buscar tú.

Sujeto VIII: Antonio Pérez Rojas, de Bilbao.

Tema Unico: Jabato.

Asunto 1: ¿Cómo conseguir dinero para el traficante de Alejandría? No tengo porque ya se lo día a Marttus.

Big Chipo: ¡Inocente criaturita! A Marttus no le debes dar ningún dinero, sólo el cuello y algún poquito de tu preciosa sangre. Lo que pasa es que el viejo vampiro ya está un poco abuelo y se dedica a dar evidentes consejos para los nietos.

Asunto 2: En la tumba de Tut-Ank-Kamon, le pido ayuda a Fideo y se oyen ruidos, pero no pasa nada, sólo está la momia.

Big Chipo: Los ruidos que oyes son fideo abriendo la tumba, luego debes hacer que Taurus levante la losa, tú, la momia y Fideo debéis coger el Cartouche.

Asunto 3: Cavo ante la mujer-león, pero no encuentro nada.

Big Chipo: No llevarás la pala. I suppose.

Asunto 4: ¿Dónde está el Ank?

Big Chipo: Donde tú no encuentras nada al cavar.

Asunto 5: ¿Para qué sirve el agua petrificadora?

Big Chipo: Pues como su nombre indica, para petrificar. En éste caso al huidizo escarabajo.

Asunto 6: ¿Cómo entrar en la guarida de la secta?

Big Chipo: Mostrando el Cartouche.

Sujeto IX: José Ramón Fernández Sánchez.

Tema Unico: Pharaon.

Asunto: Envía solución y mapa del juego.

Big Chipo: GRACIAS MILLON. Mis circuitos y muchos aventureros te están muy agradecidos. Que recunda el ejemplo.

DOC MONRO - 1991

DISCO REVISTA
CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS: Demos del Capitán Trueno y del AMC. Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.

CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

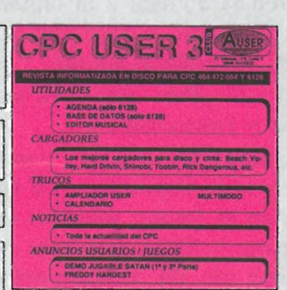
UTILIDADES:
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor después del Tetris.

CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)



UTILIDADES:
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS: Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2). Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.

RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGOPOSTAL..................LOCALIDAD....................
PROVINCIA...
FORMA DE PAGO:
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

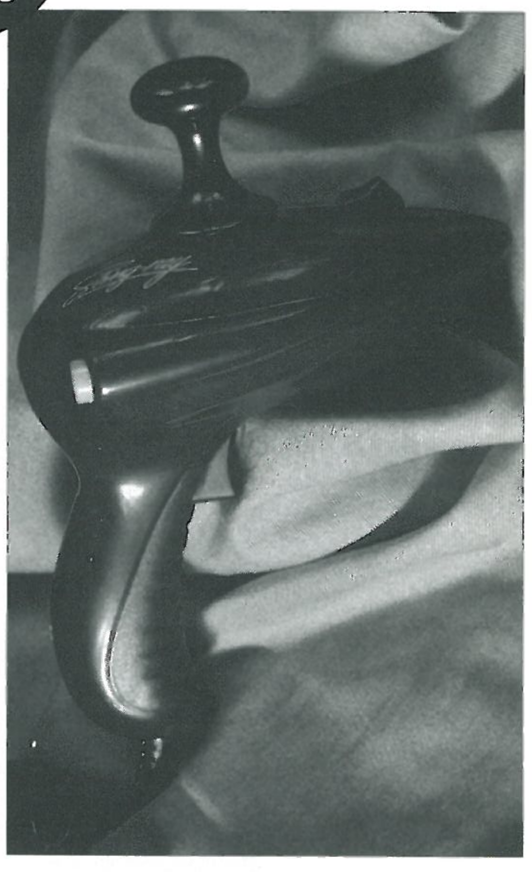


GAUNTLET 3D

U.S. Gold está realizando la versión en tres dimensiones del famosísimo Gauntlet. La historia se desarrolla en la isla de Capra, donde la malvada raza de los vellones ha liberado todo tipo de criaturas malignas y un viejo mago busca bravos guerreros que le ayuden a destruir el mal de una vez por todas. Esperamos ansiosos más noticias al respecto.

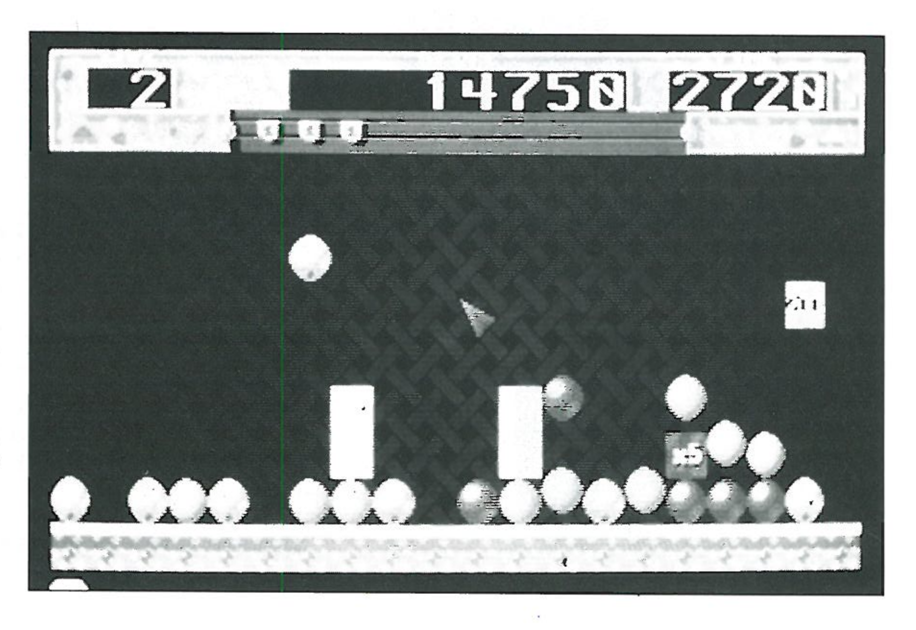
STING RAY

Logic 3 acaba de sacar a la venta un nuevo joystick de tipo pistola: el Sting-Ray. Lleva un botón de disparo en su empuñadura y otros dos en el casco además de un botón de autodisparo, funciona con microinterruptores y su diseño anatómico se acopla perfectamente a la mano. Es compatible Atari, Commodore 64, 128, Vic 20 y Amiga, MSX, Amstrad CPC (sin autodisparo), Spectrum y Spectrum Plus, BBC y Electron. Sting-Ray lleva incorporado un doble conector, diferenciando así su adaptación a un Spectrum +2 o +3 con la del resto de los ordenadores. Está distribuido en España por Dro Soft al precio de 3.900 pesetas.



PICK'N PILE

Desde Francia y de la mano de Ubi Soft nos llega un original juego llamado Pick'n Pile. El reto consiste en eliminar bolas del mismo color al colocarlas una sobre otra, luchando contra el tiempo y contra algún que otro obstáculo imprevisto. Según afirman sus distribuidores, Drosoft, la empresa gala ha apostado esta vez por una idea sencilla pero tremendamente adictiva. Saldrá para Amstrad, Spectrum, PC compatible IBM, Amiga, Atari ST y Commodore 64.



SNAKE

Controla a una hambrienta culebra a través de la pantalla de tu ordenador y recoge todos los números que puedas, sólo así logrará obtener una gran puntuación. No obstante, ten cuidado, la culebra crece y crece según el número que recogas. No te choques o será tu fin.



```
10 REM SNAKE
20 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,2:INK 3,6:BORD
ER 0
30 DIM snx%(3000),sny%(3000)
40 MODE 1:le=9:co=10:x=338:y=200:dx=4:dy
=0:sc=0:adle=0
50 DRAW 0,350,3:DRAW 638,350:DRAW 638,0:
DRAW 0,0:MOVE 2,2:DRAW 2,348:DRAW 636,34
8:DRAW 636,2:DRAW 2,2:MOVE 4,4:DRAW 4,34
6,1:DRAW 634,346:DRAW 634,4:DRAW 4,4:MOV
E 6,6:DRAW 6,344:DRAW 632,344:DRAW 632,6
:DRAW 6,6
60 snx%(1)=320:snx%(2)=324:snx%(3)=328:s
nx%(4)=332:snx%(5)=336:snx%(6)=340:snx%(
7)=344:snx%(8)=348:snx%(9)=352:snx%(10)=
356
70 FOR sety=1 TO 10:sny%(sety)=200:NEXT
sety
80 FOR setsn=1 TO 10:PLOT snx%(setsn),sn
y%(setsn),1:NEXT setsn
90 PEN 3:LOCATE 1,1:PRINT "PUNTOS:":LOCA
TE 20,1:PRINT "MAX. PUNTUACION:"
100 PEN 2:LOCATE 10,1:PRINT sc;"     ";:LO
CATE 30,1:PRINT hi;"    ";
110 GOSUB 240
120 IF adle<>0 THEN adle=adle-1:le=le+1:
GOTO 140 ELSE ta=co-le:IF ta<1 THEN ta=3
000+ta
130 PLOT snx%(ta),sny%(ta),0:PLOT snx%(t
a)+2,sny%(ta):PLOT snx%(ta),sny%(ta)+2:P
LOT snx%(ta)+2,sny%(ta)+2
140 nx=snx%(co):ny=sny%(co):nx=nx+dx:ny=
ny+dy:co=co+1:IF co=3001 THEN co=1
150 snx%(co)=nx:sny%(co)=ny
160 te=MAX(TEST(nx,ny),TEST(nx+2,ny),TES
T(nx,ny+2),TEST(nx+2,ny+2)):IF te=1 THEN
 GOTO 350
170 IF te=2 THEN GOSUB 290
180 PLOT nx,ny,1:PLOT nx+2,ny:PLOT nx,ny
+2:PLOT nx+2,ny+2
190 IF INKEY(71)>-1 AND dx<>4 THEN dx=-4
:dy=0
200 IF INKEY(63)>-1 AND dx<>-4 THEN dx=4
:dy=0
210 IF INKEY(19)>-1 AND dy<>-4 THEN dx=0
:dy=4
220 IF INKEY(22)>-1 AND dy<>4 THEN dx=0:
dy=-4
230 GOTO 120
240 fx=INT((590*RND)+20):fy=INT((300*RND
)+25):fv=INT(9*RND+49)
250 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(23)+CHR$(1):TA
G
260 PLOT -1000,-1000,2:MOVE fx,fy:PRINT
CHR$(fv);
270 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(23)+CHR
$(0)
280 RETURN
290 GOSUB 250:fv=fv-48

300 sc=sc+fv
310 LOCATE 10,1:PRINT sc;"     ";
320 adle=adle+(fv*8)
330 GOSUB 240
340 RETURN
350 FOR dum=0 TO 1000:NEXT dum
360 LOCATE 1,2:PEN 3:PRINT "Pulsa espaci
o para jugar"
370 IF sc>hi THEN hi=sc
380 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
390 LOCATE 1,2:PRINT"
          "
400 GOTO 40
```

PALABRAS

```
1 BORDER 0:PAPER 0:PEN 3:INK 0,0:INK 1,2
4:INK 2,13:INK 3,26:MODE 1:LOCATE 7,2:PR
INT"PALABRAS POR MEGAOCIO 1991":LOCATE 4
,9:PEN 1:PRINT"Palabras :"TAB(23)"Puntos
 :":LOCATE 23,11:PRINT"Memo :":Y$=CHR$(1
4)+"EWSC"+CHR$(17)+CHR$(241)+CHR$(240):Y
=1:DIM K$(12)
2 Z$=" Ctrl<Q>uit  Ctrl<N>ew  <C>lear me
mo   <E>rase      <W>ord      <S>huffle":D
RAW 638,0,1:DRAWR 0,398:DRAW 0,398:DRAW
0,3: DRAW 636,3:DRAWR 0,394:DRAW 3,396:D
RAW 3,0:PLOT 0,352:DRAWR 640,0:PLOTR 0,2
:DRAW 0,354:PLOT 0,62:DRAWR 640,0:PLOTR
0,2:DRAW 0,64
3 PLOT 16,336,2:DRAWR 606,0:PLOT 480,272
:DRAWR 110,0:WINDOW 4,18,10,20:WINDOW#1,
2,39,5,5:WINDOW#2,31,37,9,9:WINDOW#3,23,
37,12,20:WINDOW#4,2,39,23,24:FOR F=0 TO
3:PAPER#F,2:PEN#F,3:CLS#F:NEXT:PAPER#4,0
:CLS#4:PRINT#3:T$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZ":S=0:C=0
4 WINDOW#5,8,33,7,7:O=1:GOSUB 6:MID$(Y$,
2,3)="EWS":PRINT#2,USING"###";S;:PRINT#2
,USING"/##";R:PEN#1,3:P=LEN(W$):PRINT#1
,SPC(19-P/2)W$:PRINT#4,Z$:IF S=0 THEN LO
CATE#4,1,2:PRINT#4,SPC(9);:MID$(Y$,2,1)=
"X":IF P=0 THEN PRINT#4,SPC(26):MID$(Y$,
3,2)="XX"
5 PEN 3:LOCATE 2,Y+1:PRINT CHR$(246):O=0
:I$=UPPER$(INKEY$):IF I$="" THEN 5 ELSE
SOUND 1,200,9:W=INSTR(Y$,I$):ON W+1 GOTO
 5,6,7,8,10,10:IF W=6 THEN PAPER 0:PEN 1
:MODE 2:END ELSE LOCATE 2,Y+1:PRINT" ":Y
=Y+(W=8 AND Y>1)-(W=7 AND Y<C):GOTO 5
6 IF O=1 THEN FOR F=1 TO 26: X$=MID$(T$,
F,1):PEN#5,2-SGN(INSTR(W$,X$)):PRINT#5,X
$;:NEXT:RETURN ELSE CLS:CLS#2:CLS#5:S=0:
C=0:Y=1:PEN#1,3:INPUT#1,"",X$:W$="":FOR
F=1 TO LEN(X$):A$=MID$(X$,F,1):W$=W$+UPP
ER$(STRING$(1-INSTR(" ",A$),A$)):NEXT:R=
LEN(W$):GOTO 4
7 IF Y>C THEN 5 ELSE X$=K$(Y):W$=W$+X$:S
=S-LEN(X$):PRINT#3,"  "K$(Y):FOR F=Y TO
C:K$(F)=K$(F+1):NEXT:K$(F)="":CLS:C=C-1:
PEN 3:PRINT:FOR F=1 TO C:PRINT"  "K$(F):
NEXT:GOTO 4
8 PEN 1:B=0:LOCATE 3,C+2:INPUT"",X$:X$=U
PPER$(X$):Q=LEN(X$):IF Q=0 THEN 5 ELSE L
OCATE 3,C+2:PRINT X$:J$=W$:FOR F=1 TO Q:
H$=MID$(X$,F,1):M=INSTR(J$,H$):IF M>0 TH
EN LOCATE 2+F,C+2:PEN 3:PRINT H$:LOCATE#
1,19-P/2+M,1:PEN#1,0:PRINT#1,H$:MID$(J$,
M,1)="*":B=B+1
9 NEXT:IF B<Q THEN CLS#4:PRINT#4,SPC(15)
"<ESPACIO>":WHILE INKEY$<>" ":WEND:LOCAT
E 3,C+2:PRINT SPC(13):GOTO 4 ELSE C=C+1:
LOCATE 3,C+1:PEN 3:K$(C)=X$:PRINT X$:W$=
"":FOR F=1 TO P:X$=MID$(J$,F,1):W$=W$+ST
RING$(1-INSTR("*",X$),X$):NEXT:S=S+B:GOT
O 4
10 IF W=5 THEN CLS#3:PRINT#3:GOTO 5 ELSE
 CLS#1:FOR G=0 TO 1:FOR F=1 TO P:A=INT(R
ND*P)+1:M$=MID$(W$,A,1):MID$(W$,A,1)=MID
$(W$,F,1):MID$(W$,F,1)=M$:NEXT F,G:GOTO
4
```

Este miniprograma para dos jugadores permite la introducción de una frase en el ordenador y, sin que uno de ellos mire cual es, la descoloca. La misión del jugador que no ha visto la frase es averiguar la máxima cantidad de palabras del mensaje original.

Las teclas de control son:

CTRL N: Introducir una nueva frase.
S: Descolocar las palabras.
W: Añadir una palabra a la lista.
E: Borrar una palabra de la lista.
CURSOR ARRIBA Y ABAJO: Mover el puntero.
C: Limpiar la memoria de pantalla.
CTRL Q: Quitar.

REFLEJOS

```
10 Z=0:NOS=10
20 CALL &BBFF:PAPER 0:MODE 1:INK 0,0
30 BORDER 0:INK 1,11:INK 2,26:PEN 1
40 A$="   REFLEJOS, "+CHR$(164)+" 1991 M
EGAOCIO"
50 Y=12:Y=(25-Y)*16+15:IF Z>0 THEN 80
60 TAG:X=4:X=X*16
70 PLOT X,Y,1:PRINT A$;:TAGOFF
80 A=ROUND(RND*LEN(A$))
90 IF A<0 OR A>LEN(A$)+1 THEN 80
100 B=(A*16)+X:Y=Y+1
110 E=Y:F=ROUND(RND*2)
120 IF F=1 THEN 130 ELSE IF F=2 THEN E=E
-18 ELSE 110
130 PLOT B,E:C=RND*20:IF C<5 THEN 130
140 FOR D=0 TO C
150 PLOT B,E-D,2:PLOT B+D,E
160 PLOT B,E+D:PLOT B-D,E:NEXT
170 FOR D=C TO 0 STEP -1
180 PLOT B,E-D,0:PLOT B+D,E
190 PLOT B,E+D:PLOT B-D,E:NEXT
200 TAG:PLOT -5,-5,1:IF B-32<X THEN MOVE
 X,Y-1:PRINT LEFT$(A$,3); ELSE MOVE B-32
,Y-1:PRINT MID$(A$,A-1,3);
210 Z=Z+1:IF Z=NOS THEN 230
220 GOTO 50
230 TAGOFF:CLEAR:CALL &BBFF:CLS
```

Esta pequeña rutina produce un interesante efecto de brillo en las letras impresas en pantalla. Prueba a teclear el listado para utilizarlo en tus propias presentaciones. Sólo tienes que modificar el contenido de la línea 40 e introducir en ésta la frase que desees.

LISTADOS

HOCKEY ESPACIAL

Las reglas de este interesante juego son bien sencillas: marcar muchos goles. Todo consiste en empujar la pelota con el morro de nuestra nave e introducirla en la portería del contrario. Pensado para dos jugadores, se maneja con joystick y con cursores. Incluye algunos efectos de sonido bastante interesantes.

CONTROLES:
IZQUIERDA J1: cursor izquierda;
J2: joystick izquierda

DERECHA J2: cursor derecha;
J2: joystick derecha

ARRIBA J3: cursor arriba;
J2: joystick arriba

ABAJO J4: cursor abajo;
J2: joystick abajo

ACELERAR J5: COPIA;
J2: disparo



```
10 KEY DEF 66,0,0,0,0: KEY DEF 68,1,9,9,
9
20 MODE 1: CLS
30 INK 1,24: INK 2,20: INK 3,6
31 INK 0,0: BORDER 4
40 PEN 3
50 XS=0: AS=0
60 PRINT
70 PRINT"      H O C K E Y   E S P A C I
A L": PRINT
80 PEN 1: PRINT"            (C) MEGAOCIO 19
91"
90 LOCATE 1,14
100 PEN 2
110 PRINT"<<Pulsa C para un juego corto.
...T-500>>"
120 PRINT"<<Pulsa M para un juego medio.
..T-1000>>"
130 PRINT"<<Pulsa L para un juego largo.
..T-1500>>"
140 A$=UPPER$(INKEY$)
150 IF A$="L" THEN T=1500: GOTO 190
160 IF A$="C" THEN T=500: GOTO 190
170 IF A$="M" THEN T=1000: GOTO 190
180 GOTO 140
190 'PANTALLA DE SELECCION
200 INK 0,0: PEN 1: PAPER 0
210 TIE=0
220 BORDER 0: CLS
230 'CHRS
240 SYMBOL AFTER 92
250 SYMBOL 93,24,60,102,195,129,0,0,0
260 SYMBOL 251,0,24,60,36,102,102,255,21
9
270 SYMBOL 252,219,255,102,102,36,60,24,
0
280 SYMBOL 253,3,15,62,99,99,62,15,3
290 SYMBOL 254,192,240,124,198,198,124,2
40,192
300 SYMBOL 255,24,44,94,126,60,24
310 X=5: Y=16: A=35: B=5: G=20: H=11
320 PEN INT(RND*3)+1: LOCATE 1,23: PRINT
"]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]             P R E P A R A D O ? "
330 BORDER 1
340 FOR F=1 TO 100: E=RND*640: Q=RND*400
: W=INT(RND*3)+1: PLOT E,Q,W: NEXT
350 LOCATE 1,23
360 PRINT"]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]
]]]]]]]]]]"
370 LOCATE 1,24
380 PRINT"         H O C K E Y   E S P A C
I A L"
390 LOCATE 1,25
400 PRINT"   1:
   2:"
410 LOCATE 6,25: PEN 3: PRINT XS
420 LOCATE 36,25: PEN 1: PRINT AS
430 PEN 3: LOCATE 1,5: PRINT"="
440 LOCATE 1,17: PRINT"="
450 PEN 1: LOCATE 40,5: PRINT"="
```

```
460 LOCATE 40,17: PRINT"="
470 PEN 2: S=253: P=254
480 LOCATE X,Y: PRINT CHR$(254)
490 LOCATE A,B: PRINT CHR$(253)
500 PEN 2: LOCATE G,H
510 PRINT CHR$(255): PEN 1
520 'PROGRAMA PRINCIPAL
530 OX=X: OY=Y: OA=A: OB=B
540 OG=G: OH=H: T=T-1
550 LOCATE G,H: PEN 2: PRINT CHR$(255)
560 PEN 2: LOCATE 18,25: PRINT T
570 IF T<1 THEN 1450
580 IF CC=1 THEN 650
590 IF X=A AND B=Y THEN SOUND 2,80,10,5:
 T=T-10: IF H=B OR G=A THEN SOUND 1,50,1
0,5: T=T-5
600 IF INKEY(9)>-1 THEN AA=2 ELSE AA=1
610 IF INKEY(0)>-1 THEN B=B-AA: S=251
620 IF INKEY(2)>-1 THEN B=B+AA: S=252
630 IF INKEY(8)>-1 THEN A=A-AA: S=253
640 IF INKEY(1)>-1 THEN A=A+AA: S=254
650 IF INKEY(76)>-1 THEN XX=2 ELSE XX=1
660 IF INKEY(72)>-1 THEN Y=Y-XX: P=251
670 IF INKEY(73)>-1 THEN Y=Y+XX: P=252
680 IF INKEY(74)>-1 THEN X=X-XX: P=253
690 IF INKEY(75)>-1 THEN X=X+XX: P=254
700 IF X>39 THEN X=39
710 IF X<2 THEN X=2
720 IF A>39 THEN A=39
730 IF A<2 THEN A=2
740 IF B<1 THEN B=1
750 IF B>22 THEN B=22
760 IF Y<1 THEN Y=1
770 IF Y>22 THEN Y=22
780 'P. CHR$
790 LOCATE OX,OY: PRINT" "
800 LOCATE OA,OB: PRINT" "
810 PEN 11: LOCATE X,Y: PRINT CHR$(P)
820 PEN 1: LOCATE A,B: PRINT CHR$(S)
830 'COLISION
840 FF=0
850 IF AA=2 THEN AA=7
860 IF XX=2 THEN XX=7
870 IF X=G-1 AND Y=H THEN FF=1: TT=XX
880 IF A=G-1 AND B=H THEN FF=1: TT=AA
890 IF FF=1 THEN 1120
900 IF X=G+1 AND Y=H THEN FF=1: TT=XX
910 IF A=G+1 AND B=H THEN FF=1: TT=AA
920 IF FF=1 THEN 1130
930 IF X=G AND Y=H-1 THEN FF=1: TT=XX
940 IF A=G AND B=H-1 THEN FF=1: TT=AA
950 IF FF=1 THEN 1140
960 IF X=G AND Y=H+1 THEN FF=1: TT=XX
970 IF A=G AND B=H+1 THEN FF=1: TT=AA
980 IF FF=1 THEN 1150
990 IF X=G-1 AND Y=H-1 THEN FF=1: TT=XX
1000 IF A=G-1 AND B=H-1 THEN FF=1: TT=AA
1010 IF FF=1 THEN 1160
```



```
1020 IF X=G+1 AND Y=H-1 THEN FF=1: TT=XX
1030 IF A=G+1 AND B=H-1 THEN FF=1: TT=AA
1040 IF FF=1 THEN 1170
1050 IF X=G+1 AND Y=H+1 THEN FF=1: TT=XX
1060 IF A=G+1 AND B=H+1 THEN FF=1: TT=AA
1070 IF FF=1 THEN 1180
1080 IF X=G-1 AND Y=H+1 THEN FF=1: TT=XX
1090 IF A=G-1 AND B=H+1 THEN FF=1: TT=AA
1100 IF FF=1 THEN 1190
1110 GOTO 530
1120 G=G+TT: GOTO 1200
1130 G=G-TT: GOTO 1200
1140 H=H+TT: GOTO 1200
1150 H=H-TT: GOTO 1200
1160 G=G+TT: H=H+TT: GOTO 1200
1170 G=G-TT: H=H+TT: GOTO 1200
1180 G=G-TT: H=H-TT: GOTO 1200
1190 G=G+TT: H=H-TT
1200 SOUND 1,30,10,6
1210 IF G<3 AND H<17 AND H>5 THEN 1330
1220 IF G>38 AND H<17 AND H>5 THEN 1370
1230 IF G<3 THEN G=3: SOUND 1,300,15,7
1240 IF G>38 THEN G=38: SOUND 1,300,15,7
1250 IF H>21 THEN H=21: SOUND 1,300,15,7
1260 IF H<2 THEN H=2: SOUND 1,300,15,7
1270 IF AA=6 THEN AA=2
1280 IF XX=6 THEN XX=2
1290 PEN 2: LOCATE OG,OH: PRINT" "
1300 LOCATE G,H: PRINT CHR$(255)
1310 PEN 1: GOTO 530
1320 'GOL
1330 G=1: LOCATE OG,OH: PRINT" "
1340 LOCATE G,H: PEN 2: PRINT CHR$(255)
1350 AS=AS+1: G=1
1360 GOTO 1400
1370 G=40: LOCATE OG,OH: PRINT" "
1380 LOCATE G,H: PEN 2: PRINT CHR$(255)
1390 XS=XS+1: G=40
1400 FOR FX=5 TO 15
1410 SOUND 2,0,15,5,0,0,FX
1420 NEXT
1430 P=254: S=253: CLS: GOTO 310
1440 'FINAL
1450 FOR FY=5 TO 15: SOUND 1,FY,10,7
1460 NEXT
1470 FOR G=1 TO 1500: NEXT
1480 IF AS=XS AND TIE=0 THEN TIE=1: LOCA
TE 14,15: PEN 2: PRINT"TIEMPO EXTRA": FO
R G=1 TO 1000: NEXT: T=100: SOUND 1,200,
50,3: SOUND 1,150,50,3: SOUND 1,100,50,3
: CLS: GOTO 310
1490 Z$="G A M E   O V E R"
1500 FOR Q=1 TO 1+(LEN(Z$)/2): LOCATE 10
+Q*2,5: PRINT MID$(Z$,(Q*2)-1,1): SOUND
1,(Q+20)*4,2,4,0,0,Q: FOR W=1 TO 500: NE
XT: NEXT
1510 IF XS>AS THEN LOCATE 1,16: PEN 3: P
RINT"JUGADOR 1 (ROJO) - GANADOR!!"
1520 IF AS>XS THEN LOCATE 1,16: PEN 1: P
RINT"JUGADOR 2 (AMARILLO) - GANADOR!!"
1530 IF AS=XS THEN LOCATE 14,16: PEN 2:
PRINT"EMPATE!"
1540 LOCATE 1,20
1550 PRINT"        PULSA DISPARO PARA JUG
AR OTRA VEZ"
1560 IF INKEY(76)>-1 OR INKEY(9)>-1 THEN
 20 ELSE 1560
```

Correo

AMIGA

Amiga Action Replay

1. Mi ordenador es un Amiga 500 y tengo el cartucho AMIGA ACTION REPLAY. Con él he conseguido traducir juegos y programas, pero luego no se lo que debo hacer para grabar todo el programa con las modificaciones que yo he hecho. Ya lo he intentado pero el programa no me funciona.

2. En los juegos, sólo he podido sacar el número de vidas, balas, etc. pero no he conseguido encontrar el contador para poder hacerlas infinitas, lo mismo me pasa con los juegos que tienen barra de energía. ¿Qué debo hacer?

David Martínez (Zaragoza)

RESPUESTA:

1. Como bien indican las instrucciones en inglés y como puedes comprobar si pulsas la tecla HELP (deteniendo el mensaje con la tecla SHIFT), existe un instrución denominada "SA" (Save All - Grabar Todo).

Para utilizarla, prueba a cargar el programa deseado, haz las modificaciones pertinentes y escribe: SA nombre-del-programa (ejemplo: SA JUEGO). El programa se grabará en disco con el nombre indicado. Para cargarlo, puedes recurrir a la instrucción que para ello tiene destinado el Action Replay o, por el contrario, instalar el disco con el software que lo acompaña.

2. Me parece que no te has leído bien las instrucciones, no obstante, te diré que existe una instrucción del Amiga Action Replay que permite la búsqueda automática de vidas infinitas, energía, tiempo, etc. Esta instrucción es TF (Train Final Busca un decrementador) o TFD (Train Final Delete - Busca un decrementador para borarrlo) y su misión es buscar por toda la memoria la dirección donde se decrementa el valor de otra dirección concreta, o sea, donde se están decrementando las vidas, la energía o el tiempo. Para saber la dirección que debemos introducir con estos dos últimos parámetros debemos utilizar los comandos TS y T.

Encontrar el poke de energía infinita es bastante difícil, prueba a contar los impactos que recibes antes de perder una vida y busca este número como lo harías normalmente. Ten en cuenta que algunos enemigos, en algunos juegos, te quitan más o menos energía dependiendo del tipo que sean.

NINTENDO

Nintendo Super-Famicon

Me gustaría saber cuando estará la consola de Nintendo Super-Famicon en venta, cuanto valdrá y lo mismo de sus respectivos juegos.

Nazario Ramírez (Valladolid)

RESPUESTA:

De momento esta maravillosa consola de 16 bit no está disponible para los usuarios españoles de forma oficial. Tendremos que esperar algún tiempo hasta que SPACO S.A., distribuidor español, se decida a comercializarla en nuestro país. Paciencia.



CPC

Taller y Rotulación

1. ¿Cuándo llegará el proyecto "Querida Libertad" para aparatos sin euroconector, si incluso ha desaparecido la sección Taller de Hardware?

2. ¿Cual es la dirección y teléfono de la empresa MAIN?

3. ¿Existen programas para CPC 464, para la inserción de títulos o gráficos sobre las imágenes de las cintas de video, como en los PC?

Manuel Chica (Barcelona)

RESPUESTA:

1. Como bien dices, la sección Taller de Hardware desapareció de la revista hace más de medio año. El proyecto "Querida Libertad" (para aparatos sin euroconector) no verá la luz de momento.

2. El teléfono es el (91) 519 42 49 ó (91) 519 55 38. La empresa se llama INFOTROC.

3. No, aunque pueden servirte algunos otros programas de rotulación. El resultado será menos especacular, pero puede ser útil a tus propósitos.

Puedes contactar con LINE. Tel. (943) 61 55 35 y pregutar por el programa Tas-Sign.

PC

Tarjetas gráficas

1. ¿Existe o hay alguna forma de emular EGA o VGA con una CGA?

2. ¿Se puede lograr de algún modo jugar con Elvira en unidades de disco de 5 1/4 de simple densidad haciendo alguna artimaña con un disco duro de otro ordenador?

Rafael Marquez (Valencia)

REPUESTA:

1. No. Como hemos dicho muchas veces: la emulación está reservada a máquinas o periféricos más potentes que los emulados.

Difícilmente se pueden emular los 640x480 pixels de una VGA con 16 colores, cuando una CGA sólo tiene 640x200 pixels y 4 colores.

Sin embargo existe y es posible emular una CGA con una tarjeta Hercules con tramas de grises.

2. No. Elvira en la versión PC está preparado para ser instalado en un disco duro y de ninguna forma normal podrás pasar el programa a discos de 5 1/4.

SPECTRUM

Modem para Spectrum

Poseo un Spectrum y me gustaría que me respondie-

ran a las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde puedo conseguir el Multiface 3 y el Transtape 3?

2. ¿Existe algún modem?, ¿Cúal es su precio? y ¿Dónde lo puedo conseguir?

3. Me gustarían que publicasen un cargador de vidas infinitas para Batman.

Raúl Ferruz (Tarragona)

RESPUESTA:

1. El Multiface 3 y el Transtape 3 los puedes adquirir en MICROSAT. Consejo de Ciento, 345. Desp 6. 08007 Barcelona o también llamando a los teléfonos (93) 216 00 13 y (93) 215 74 96.

2. Si dispones de un Spectrum, lo primero que debes pensar para empezar a trabajar con un modem es en conseguir el software necesario para trabajar con él. Lamentablemente, en nuestro país, no hay software de comunicaciones para Spectrum.

3. En el número 8 de Megaocio se publicó un cargador para el juego Batman.

AMIGA

Problemas con juegos

Me llamo Ignacio y poseo un Amiga 500 desde hace tres meses. He adquirido un montón de juegos y tengo ciertos problemas con ellos:

1- Cuando cargo el Double Dragon II me salen unas rayas de colores en la pantalla y no consigo jugar nunca. Parece que carga perfectamente, pero los gráficos quedan tan distorsionados que no hay manera de ver nada.

2-¿Para qué sirven los diamantes en el Rainbow Islands?. ¿Cómo se pasa el monstruo del tercer nivel?.

3-Por último, tengo el Maniac Mansion de Lucasfilm Games y me parece alucinante, pero no sé qué hay que hacer. Me quedo bloqueado en una pantalla en que sale un marciano de detrás de un tiesto. ¿Podríais ayudarme?. ¿Ha sacado Lucasfilm más juegos de este tipo?.

Muchas gracias y enhorabuena por vuestra revista. La compro desde el año pasado y me gusta mucho, aunque quisiera que sacaseis más fotos de los juegos que comentáis, si es posible.

Ignacio Martín Cano (MURCIA)

RESPUESTA:

1. Dices que has comprado tu ordenador hace tres meses. El nuevo Commodore Amiga 500 viene equipado con el Super Fat Agnus, un chip mejorado que gestiona parte de los procesos gráficos. Este nuevo chip proporciona más modos de resolución y mayor capacidad gráfica que su antecesor, el viejo Fat Agnus. Ahora bien, sucede que ciertos juegos que se realizaron hace tiempo en un Amiga equipado con el antiguo chip, no funcionan con el nuevo, no son compatibles. Este es el caso de Double Dragon II.

2-Los diamantes del Rainbow Islands proporcionan vidas. Si logras reunir siete distintos con los colores del arco iris conseguirás una vida extra.

El tercer monstruo, el vampiro del nivel Monster Island, resulta bastante difícil de eliminar. Todo lo que podemos decirte es que procures llegar a él con el mayor poder de disparo y velocidad que te sea posible. Enfréntate a él con mucha calma; ten en cuenta que cuando avanza hacia ti no puede disparar, así que huye de él sin miedo y párate para atacarlo cuando se detenga. Verás como con un poco de práctica consigues destruirlo.

3. Lucasfilm ha sacado a la venta, efectivamente, algunos juegos más de ese mismo estilo. Primero fue el Indiana Jones and the Last Crusade, luego Maniac Mansion, después Loom y ahora Monkey Island que, de momento, sólo está para PC. Pero el mejor de todos, a nuestro juicio, es Zak McKracken and the Alien Mindbenders que, por desgracia, no se distribuye en España.

En cuanto a Maniac Mansion, la complejidad de la aventura es tan grande que poco podemos decir desde esta sección. Lo único que se nos ocurre es remitirte al número 18 de Megaocio donde se dan las claves para acabarlo en "La guía del jugador".

El marciano al que te refieres sólo tiene hambre, pero no de gente, no temas. Tendrás que llegarte al frigorífico y subirle algo de comer para ganarte su confianza y que deje el paso libre.



CPC

Juegos para dos

Tengo el juego PANZA KICK BOXING y me llevé una gran desilusión al conectar el cable adaptador a dos joystick y observar en el modo de dos jugadores que uno tenía que jugar con el teclado numérico y no con el joystick. ¿Podrían publicar un cargador para hacer que cada jugador juegue simultáneamente con un joystick?

¿Hay más juegos del estilo del DRAGONNINJA o DOUBLE DRAGON, en los que puedan participar simultáneamente dos jugadores y se puedan manejar con joystick?

David Díaz

RESPUESTA:

En el juego Panza la única forma de jugar con dos joysticks es reprogramando parte del código, y el cargador sería largo y tedioso de programar. Lo sentimos mucho pero no queda más solución que el teclado numérico.

Por supuesto que hay muchos más títulos parecidos, algunos de ellos son: Double Dragon II (el Double Dragon III ya está en algunas máquinas recreativas y seguramente tardará muy poco en llegar a nuestros ordenadores), Altered Beast, Golden Axe, Silkworm, Swiv, Pang, Eswat, etc...

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Vendo ordenador MSX CANON V-20 (64k), cassette Sanyo DR100 Data Recorder, 8 revistas msx-club, el superlibro de los juegos para ordenador y 42 juegos originales (Tortugas Ninja, Batman, Shinobi, Lorna.) Manuales, cables y conexiones. Todo en perfecto estado por 35.000 Pts. Llamar a Jesús Bonoso Moreno. Tlf: 953 - 22 44 56. 23006 Jaén.

Intercambio juegos de 5 1/4 y 3 1/2, últimas novedades o antiguos. También poseo un joystick que me gustaría vender. El precio a convenir. (Menos de un año). Llamar al 968 - 23 94 51. Murcia

Vendo Test Drive 3. Original, sin estrenar. Regalo Test Drive 1. Lo vendo para PC con disco de 3 1/2. Precio a convenir. Llamar al tlfno: 958 - 26 56 57 o escribir a C/ Santa Aurelia 8-6º A. 18005 Granada. José C. Solaya.

ARAGON

Cambio y vendo todo tipo juegos y programas para PC preferible en formato 5 1/4. Escribir al apartado de correos 183. Huesca.

Por cambio de equipo vendo Amstrad PC-1640 con unidades de 3,5" y 5,25", coprocesador matemático 8087 y teclado expandido. Incluyo software. Tel.: (976) 22 19 17.

Compro, vendo y cambio juegos y utilidades para CPC disco, y cinta. Tambien vendo software para sintetizador de voz en castellano, y también software para lápiz óptico. También vendo cable cassette Amstrad. Preguntar por Pedro. Tlf: 974 - 6 98 33.

ASTURIAS

Club TWSC para Amiga. Información gratuita. Tlf: 98 - 539 80 77. Preguntar por Frank Lion.

Vendo CPC 464 fósforo verde y cassette + manuales + juegos + joystick, todo por 35.000 Ptas. Contactar laborables por las tardes preferentemente de 8 a 10. Tlf: 556 84 35. Preguntar por Perfecto.

CASTILLA - LEON

Club FM-SOFT. Vendemos y cambiamos todo tipo de software para Amstrad CPC. Juegos a los precios de 100, 150 y 200 ptas. Ultimas novedades. Máxima seriedad.Abtenerse piratas. Escribe a: fm-soft. Aptdo. 714. 34080 Palencia. También PC y compatibles.

CATALUÑA

Vendo segunda unidad de disco para CPC 664, 6128 y Spectrum ZX +3 (128 kb). La unidad es de 3" con transformador. Lista para funcionar. Nueva. Tlf: 93 - 805 23 68.

Consola Sega con pistola con 2 joysticks nuevos, 2 de la consola y 15 juegos, 40.000 Ptas. Nombre: Marc Aznar. C/Sant Pere Martir 12. 08012 Barcelona. Tlf:93 - 217 49 92.

Usuario de Amiga 500 cambia juegos (no venta) y sólo originales. Enviar listados a C/Print 156, 3º - 4ª escl. Dcha. (08020 Barcelona). Contesto a todos. Anuncio serio para toda España.

Me interesaría contactar con programadores aficionados de videojuegos en código máquina. Posibilidades de comercialización. Llamar a Enrique Iglesias. Telf: 972 - 49 40 71 de 8 a 10 tardes.

GALICIA

Todo tipo de programas para PC y Amiga. Muchísimos títulos y novedades. Contesto a todos. Rapidez. Enviad listas a: José A. Aller Santos. C/Ciudad Jardín 18. 36500 Lalin (Pontevedra) o llamad al tlf: 986 - 78 15 27.

Vendo Amstrad CPC 6128 con monitor color + juegos cinta y disco. Originales + gunstick + manuales y libro basic-barato. Tlf: 981 - 35 25 77. Pablo.

Cambio juegos demos y utlidades para Atari ST. Dispongo de últimas novedades. Tlf: 986 - 504625. Luis.

LA RIOJA

Vendo Amstrad CPC 6128 monitor color 14 discos con juegos y utilidades 30 revistas, manuales. Todo 75.000 Ptas. Alberto Tricio del Rincón. Avda/ Valvanera 37, 2º. 26500 Calahorra (La Rioja). Tlf: 941 - 146073.

MADRID

Club C HALLENGER II VPC compra vende y cambia programas y juegos para PC. Sólo originales. En 3 y 5 1/4 pulgadas. Mandar lista. Contestamos seguro. Escribir a :JUAN XXIII Nº8 2ºB San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. ¡Anímate! Esperamos tus cartas.

¡Atención! Si ya estas harto de buscar esa aventura que tanto te gustaría tener y deseas conseguirla a un precio de risa para CPC cinta, no lo dudes y llama al (91) 888 96 79, y pregunta por el duende mágico. También juegos y utlidades. Abstenerse piratas, software original.

Cambio juegos de PC 5 1/4 y 3 1/2. Originales. Ultimas novedades. Interesados llamar al tlfno. (91) 61 743 66. Preguntar por Gregorio.

Compro lote revistas Amstrad Semanal. Tlf: 551 22 53 de 9 a 14 h. Leonardo.

Deltronics PC Club. Sólo discos de 3 pulgadas. Cinco buenos juegos. Ultimas novedades. Precios baratos para toda España. Llamar al 91 - 316 76 35 y preguntar por Pedro.

Vendo Hisoft Devpac versión 2, que vale tanto para CPC o PCW y un Multiface II. Perfecto estado. Precio a convenir. Antonio. Tlf: 854 03 78. Tardes.

NAVARRA

Intercambio juegos y programas de todo tipo para Amiga. Interesados: Juan Olagüe. Avda/ Severino Fernández nº 8, 6º. 31300 Tatalla (Navarra). Prometo contestar.

VALENCIA

Vendo ordenador PC 1512 con monitor color, dos disqueteras, dos joysticks, ratón, 150 juegos, 15 utilidades y revistas. También intercambio juegos, sólo originales PC. Interesados llamar a David. Tlf: 96 - 545 07 51

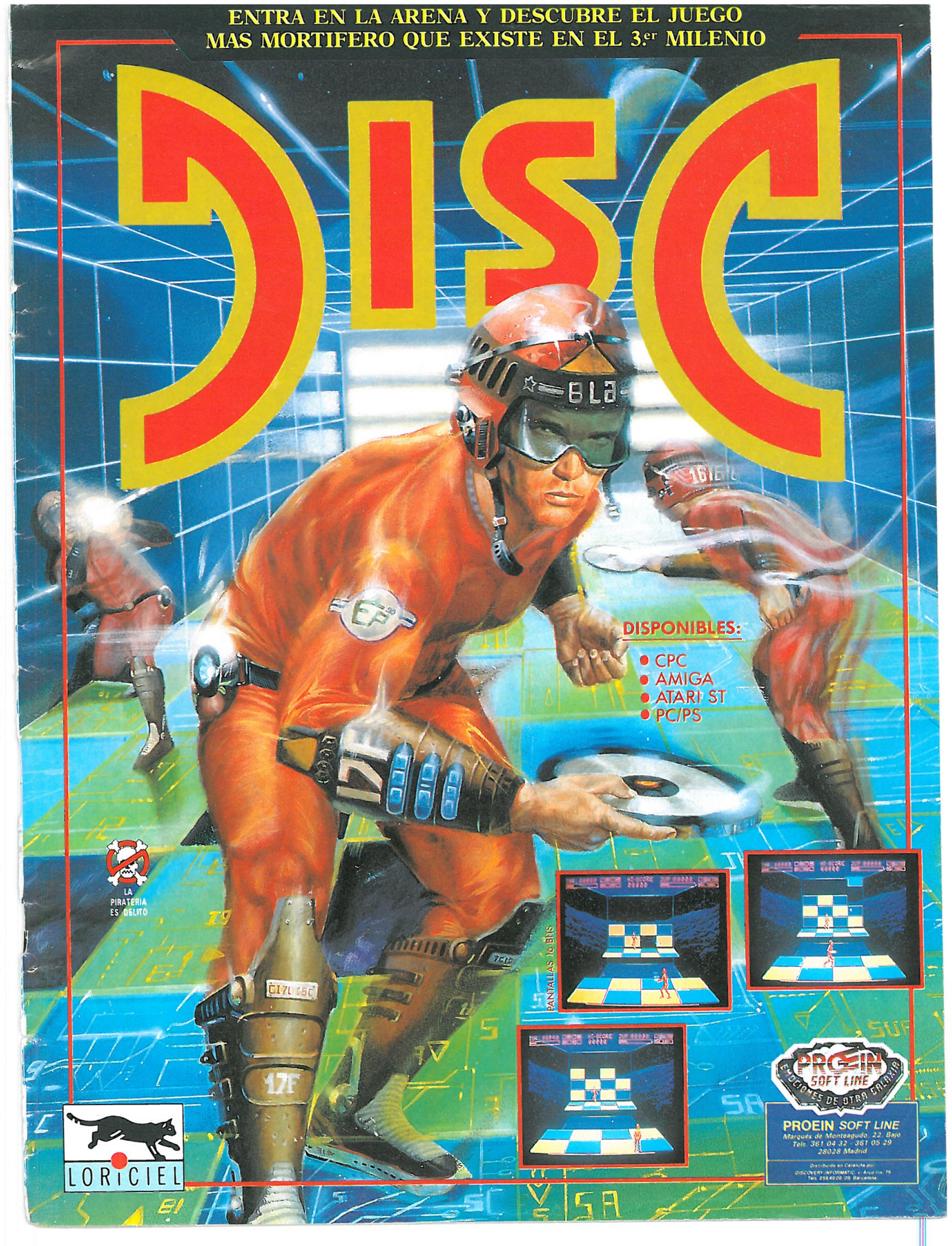
Vendo: Amstrad CPC 464 monitor verde + 80 juegos, joystick + 10 revistas, 2 libros fichero de pokes y cargadores + programas de contabilidad todo por 50.000 Ptas. Escribir: Juan José García. Avda/Mártires nº65. Albocacer (12140 Castellón).

Vendo ordenador Amstrad PC 1640 DD, monitor color, disco duro 30 Mbytes, joystick y juegos, también ratón y funda protectora. Todo por 100.000 Ptas. Tlf: 96 - 552 08 80. Horas oficina.

Vendo y cambio programas para PC 3 1/2. Interesados llamar al 96 - 583 13 63, a partir de las 4 de la tarde o enviar carta a: Francisco Perles Santacrev. Avda. del Norte nº 24. 03710 Calpe (Alicante). Programas originales.

EXTRANJERO

Poseo Atari 1040 STE y busco para intercambiar ideas, programas, juegos, utilidades, etc. Respuesta garantizada: Angel Acebo - Chemin des Plateaux - 33270 Francia.


ENTRA EN LA ARENA Y DESCUBRE EL JUEGO
MAS MORTIFERO QUE EXISTE EN EL 3.er MILENIO
DISC
DISPONIBLES:
• CPC
• AMIGA
• ATARI ST
• PC/PS
LA PIRATERIA ES DELITO
PANTALLAS 16 BITS
LORICIEL
PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid

LA HISTORIA INTERMINABLE II
ARCADE

Lin-EL

EIN CINEVOX RELEASE

WB WARNER BROS

Entra a formar parte de Fantasía, el lugar donde todos los sueños se vuelven realidad.

Como nuestro héroe Bastian, ¿puedes salvar a Fantasía de la destrucción? Utiliza toda tu habilidad e ingenio para luchar contra los impresionantes gigantes y vencer a la hermosa pero malvada Xayide.

Unete a los amigos de Bastian y cabalga sobre la espalda de Falkor, el dragón feliz, en una persecución sin cuartel por los estrechos cañones de Fantasía.

No dejes que mueran los sueños. Fantasía entera depende de ti para proteger el futuro de . . . . LA HISTORIA INTERMINABLE.





SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel. 735 01 02
Fax: 735 06 95

Producido en UK/ESPAÑA

